5号連続企画特別付録DOAX下敷/XboxLive!最新プレイレポート

ファミ通Xbox

FAMITSU-XBOX

Xbox専門情報誌

2002 SEP. 9月号

590Yen



緊急速報

デッドドゥライツ

DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball
真・女神転生 NINE／Brave Knight／鉄騎
マーヴルVS.カプコン2 ニューエイジ オブ ヒーローズ
紅の海 Crimson Sea／マキシマムチェイス
segaGT2002／フライトアカデミー
グランドヒーナ／サウザンドランド
WTA Tour Tennis Pro Evolution ほか

攻略

叢-MURAKUMO-

クレイジータクシー3
ファントムクラッシュ／HALO
ビストロ・きゅーぴっと
トライアングル・アゲイン
ブチコプター

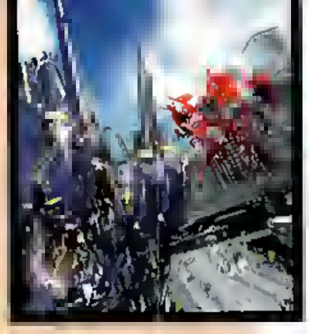
5号連続企画特別付録
特製 下敷
DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball
かすみ&リサ

XboxLive! オンライン体験レポート
Xboxレーベルコレクション
新連載 Team NINJA／アートゥーン大島直人


XBOX
鮮烈なる嵐のごとく。
戦場を駆ける武者、
付き従う足軽の群れ、
そびえる巨大城郭…。
かつてない迫力と臨場感、
これが新時代の『信長』の姿。
(戦国SLGの王道、今度の初陣はXbox。)
●シリーズ初！ フル3D、リアルタイム！ 劇的な変貌を遂げた合戦シーン!!
・鎧武者，騎馬，旗さしもの，さらには戦場の地形や巨大城郭まで3Dで表現。臨場感あふれる大迫力の合戦を演出
・広大な戦場マップには合戦に加わる全勢力が登場し，リアルタイムに戦況が変化。緊迫感に満ちた合戦が楽しめる
・戦場では様々な陣立てを選べ，武将の特技との組合わせにより，突撃や鉄砲三段などの強力な攻撃が可能に
●一揆を引き起こす「寺社」，諜報活動に長けた「忍者衆」，土着勢力の「国人衆」など，乱世において特異な影響力を発揮した7つの諸勢力が登場
●登場武将はシリーズ最多の1,400人以上。激しく移り変わる戦国の世を10本のシナリオで描く
攻略本『信長の野望 嵐世記 コンプリートガイド 上・下』●各1,400円／4月上旬発売
コーエーの『信長の野望』ラインナップ
ゲームボーイアドバンス版 信長の野望 ●6,800円／好評発売中 攻略本『信長の野望 アドバンスガイドブック』1,100円
携帯電話コンテンツ 信長の野望 ●月額・各 300円／好評配信中 EZweb／H"LINK／i-mode／J-SKY
※各コンテンツの利用には別途通信料がかかります。


ついにできたを。
KOEI
歴史シミュレーションゲーム
信長の野望
嵐世記
絶賛発売中
●9,800円
コーエーの最新情報はこちら ●www.gamecity.ne.jp ●テレホンサービス／TEL.045-561-8000（TVゲーム）・TEL.045-561-1100（PCゲーム）
■当社は、許諾なしに本ソフトの複製・賃貸・中古販売・営業使用は、許可しておりません。
NO RESALE
株式会社コーエー
www.koei.co.jp


XBOX
飛行機教習シミュレーション
フライトアカデミー
FLIGHT ACADEMY - Built on Advanced GIN-YOKU System-
沖縄・下地島。
国内唯一の、エアラインパイロット訓練専用空港がある
この地で、憧れのパイロットを目指す。
さあ、南の島で、大空に飛び立とう！
詳しくはホームページをチェック!
テイクオフキャンペーン
このソフトを買うと、抽選で
体験遊覧飛行ご招待(ペア1組様)
他、ラジコンなど合計100名様に
プレゼントが当たる!
Japan Jet Link
基礎から教官の指導のもと訓練し
最終的には大型ジェット旅客機の
操縦士資格を目指す。
教習では小型機に始まりジャンボ
旅客機までを乗りついでいく。
徹底した現地取材により詳細に再
現された空港で訓練は進んでいく。
この夏テイクオフ!!
プレイヤー：1人
セーブ：ハードディスク対応
フライトスティック「Thrustmaster® TOP GUN™FOX2 PRO FLIGHT STICK」対応
画像は開発途中のものです。
©2002 AQUASYSTEM CO.,LTD
FOR JAPAN ONLY
記載の内容は、2002年7月現在のものです。記載内容に関して予告なく変更する場合がございます。あらかじめご了承ください。
Microsoft、Xbox、Xbox ロゴは米国 Microsoft Corporation の米国およびその他の国における登録商標または商標であり、Microsoftの許可を得て使用しています。
Thrustmaster®はギルモ株式会社の商標もしくは登録商標です。
Top Gun™はパラマウントピクチャーズの商標です。
<Xbox™専用ソフト>
タイトル：フライトアカデミー
希望小売価格：6,800円(税別)
SKUコード：L51-00001　JANコード：4938211-000143
AQUA SYSTEM
株式会社アクアシステム
〒860-0833 熊本市平成3-6-20
TEL:096-379-5418／FAX 096-379-7163
ホームページ http://www.aquasystem.co.jp/
教官役は人気の声優
キミを厳しく、やさしく、パイロットに導くのは有名作品に多数出演の人気の声優さんたちだ。
玄田 哲章 （男性教官）
南 央美 （女性教官）



COVER
「叢-MURAKUMO-」

デザイン：山本和幸

ファミ通Xbox 9月号

CONTENTS

発行所 株式会社エンターブレイン
〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10 Tel03-5433-7850（営業局）

SPECIAL Xboxは大丈夫か？　最新データに見るXboxこの半年

1年もいよいよ折り返しの夏真っ盛り。数多くの話題を振り撒いたXboxも、2月22日の発売からもうすぐ半年。そこで今回は、最新データをもとにXboxの5ヵ月ほどを振り返ってみた。

さて、気になるハード本体の売上は、現時点での普及は24万台あまり。発売週こそ12万台強を売上げたXboxだが、それ以降はいささか寂しい数字に……。ただし、爆発的に売れているとは言えないが、5月22日の値下げ以降、着実に売上を伸ばしているだけに、今後に期待したいところではある。

一方で、ソフトに関してはまさに『DEAD OR ALIVE 3』の独壇場。4月25日の発売以降コンスタントに売れつづけている『HALO』もXboxファンには明るい材料と言えるだろう。今後のXboxの課題は、いかに第2、第3の『DOA3』や『HALO』を生み出すことにかかっているのでは？

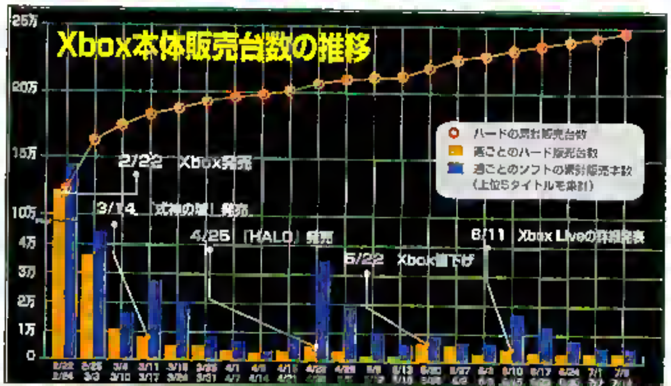


↑大きな話題のうちに船出したXbox。期待に見合ったセールスを期待したいところ。

この半年のXboxソフト売上ベスト20

順位	タイトル	メーカー	発売日 ジャンル	累計販売本数
1	DEAD OR ALIVE 3	テクモ	2月22日 アクション	147,198
2	HALO	マイクロソフト	4月25日 シューティング	61,633
3	幻魔 鬼武者	カプコン	2月22日 アドベンチャー	40,820
4	Project Gotham World Street Racer	マイクロソフト	2月22日 レース	36,533
5	JSRF ジェットセットラジオフューチャー	セガ	2月22日 アクション	28,431
6	式神の城	メディアクエスト	3月14日 シューティング	27,066
7	ガンヴァルキリー	セガ	3月21日 シューティング	24,645
8	エアフォースデルタII	コナミ	2月22日 シューティング	20,725
9	信長の野望・嵐世記	コーエー	2月22日 シミュレーション	16,938
10	ダブル・スティール	BUNKASHA GAMES	2月22日 アクション	16,781
11	ねずみくす	マイクロソフト	2月22日 アドベンチャー	14,930
12	メタルダンジョン	パンサーソフトウェア	2月28日 RPG	12,174
13	サイレントヒル2 最期の詩	コナミ	2月22日 アドベンチャー	12,081
14	ラリースポーツ・チャレンジ	マイクロソフト	6月13日 レース	11,881
15	ファントムクラッシュ	元気	6月20日 アクション	11,665
16	天空 -Tenku-Freestyle Snowboarding	マイクロソフト	2月22日 スポーツ	10,260
17	2002 FIFA ワールドカップ	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	5月2日 スポーツ	10,114
18	ビストロ・きゅーぴっと	サクセス	6月13日 シミュレーション	8,496
19	ミストIII：エグザイル	メディアクエスト	6月2日 アドベンチャー	8,220
20	Ultimate Fighting Championship 2 TAP OUT	カプコン	4月18日 スポーツ	7,951

※このランキングはP104に掲載されている販売店のご協力により、ファミ通Xbox編集部で独自に作成したものです。集計期間：2月22日～7月14日



DATA ANALYSIS

発売直後のディスクへの傷問題なども大きく響いたXboxだが、ソフトの売上でいうと、ターニングポイントになったのは、3月25日以降の週か。それまでは週ごとに累計で2万本以上を売上げていたソフトだが、その週は8250本と落ち込み『HALO』が発売されるまで回復しなかった。今後は魅力的なソフトがコンスタントに発売されることに期待が集まる。

MS広報市川氏に聞く！　Xboxは年末が勝負！

現段階での日本におけるXboxハードの売上が25万台弱ということに関しては、確かに満足しているわけではありません。ただし、ゲームのあまり売れない2月に発売されたハードにしては、がんばっているのではないかなと思いますし、何もない状態から25万人もの方にXboxを求めていただいたのは、それだけですごいことだというふうに感じています。

なによりも、Xboxは年末商戦というものを経験していないわけで、そういう意味では、この年末はひとつのポイントになると考えています。それに向け着実に準備していますし、この夏から年末にかけて『叢-MURAKUMO-』や『DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Vollyball』、『ブリンクス・ザ・タイムスイーパー』など、ソフトラインナップもどんどん充実してきます。ハードのポテンシャルはあるので、あとはソフトしだいだと思うのですが、今後は徐々に、ハードの性能を活かした"Xboxならではのソフト"がどんどん出てきます。

もちろん、Xbox Liveもあります。ネットワーク機能を装備した家庭用ゲーム機としては、現時点で最良のマシンですし、対応ソフトも50タイトル以上を誇っています。Xboxは皆さんを失望させませんので、ぜひ期待していてください。

TOPIC 江ノ島のビーチでXboxをどうぞ！ "Xbox Beach Terrace"堂々オープン!!

神奈川県・湘南の片瀬東浜海水浴場に、"Xbox Beach Terrace"がオープンした。白を基調に緑のXboxのロゴがあしらわれた店内のデザインは、夏の海らしい非常にさわやかな雰囲気。周囲の海の家の中でもひときわ目立っていたのだ。店内ではXboxの試遊台を設置。最新のXboxソフトで自由に遊べることができるぞ。その場でXbox本体やソフトを購入することも可能で、後日自宅へ郵送されるのだ。

「少しでもXboxを認知してもらおうということで、プロモーションの一環として企画しました。評判も上々です」（マイクロソフト・Xbox事業本部/村山明氏）とのこと。日本でいちばん訪れる人の多い海岸だけに、効果もばっちり!? 8月11日（日）には、人気タレント八幡えつこさんが1日店長を務めるなど、イベントももりだくさん。夏休みは江ノ島の浜辺でゲーム三昧なんてのもオツなもの!?



←「若い人にアピールしたいということで、海の家を出すことにしました」（村山氏）とのこと。かなりの数の人が遊んでいた。オリジナルグッズの配布なども予定されている。



本誌読者にドリンク特別プレゼント！

このページの下にあるクーポン券を切り取って"Xbox Beach Terrace"のカウンターまでどうぞ！ ペプシ ツイスト(500ml)をサービス券1枚につき1本プレゼントします。

サービス期間 7月30日(火)～8月10日(土)まで

期間 7月20日(土)～8月31日(土) 9：00～17：00
場所 湘南・片瀬東浜海水浴場
※小田急線・片瀬江ノ島駅から徒歩5分

ACCESSORIES 5.1ch対応ソフトもこれでバッチリ！ Xbox専用サラウンドヘッドホン登場

パイオニアの人気商品、デジタルコードレスサラウンドヘッドホンに、Xboxバージョンが登場する。Xboxのロゴ入りデザインが印象的なサラウンドヘッドホンは、ドルビーの技術によりヘッドホンで5.1chサラウンドを再現。比較的安価、かつ省スペースで5.1chが体験できるのが特徴だ。Xboxの登場により最近ゲームファンのあいだでも脚光を浴びている5.1chだけに、ゲームライフには欠かせないパートナーとなるかも。ちなみに本商品は、国内初のXboxオフィシャルライセンス製品となる。





←もちろんゲームだけでなく映画も楽しめる。2chの音声も5.1chに拡張して再生してくれるというすぐれもの。ゲームライフのお供にどうぞ。

デジタルコードレスサラウンドヘッドホン（SE-XB1）
- ●発売元：パイオニア
- ●発売日：9月下旬
- ●オープン価格（推定小売価格50000円前後）
- ●問合せ先：0070-800-8181-22(フリーフォン)※

※受付時間は月～金曜日9：30～17：00、土曜日/9：30～12：00、13：00～17：00のあいだ(除く日・祝日)

CAMPAIGN ロゴ入りウォッチがあたっちゃう！ GRA Xboxキャンペーン開催

TVゲーム専門チェーン11社の加盟によるGRA（GAME RETAILERS ASSOCIATION）では、この夏"GRA Xbox・サマーキャンペーン"を実施。このキャンペーンは、Xboxのハードもしくはソフトを購入すると、抽選で500名に"ぐっとくるウォッチ"がプレゼントされるというもの。期間は9月1日（日）までとなっている。



←全国2000店舗参加によるキャンペーン。"ぐっとくるウォッチは"Xboxのロゴが入ったクロノグラフなのだ。特製ブリキ缶入りだぞ。

- ●開催期間：9月1日(日)まで
- ●申込方法：GRA加盟店にてXboxハード&ソフトを購入。ハード購入者に3枚、ソフト購入者に1枚の応募はがきを進呈。必要事項を記入のうえ、50円切手を貼って応募のこと。

URL www.gra-tvg.com

本誌特別プレゼント 「ビストロ・きゅーぴっと」プレミアムパーティーに10名様をご招待！

9月8日（日）に都内にて開催されるイベント、「ビストロ・きゅーぴっと」プレミアムパーティーに10名様をご招待！ もともとソフト（初回限定版）の購入特典として企画されたこのイベントだが、今回はサクセスさんのご厚意により、本誌読者のために特別に提供していただいたのだ。当日は川上とも子さん、田中理恵さんをはじめ「ビストロ」に出演した声優さんが多数登場。あっと驚くヒミツの話も聞けちゃうかも。希望者は、官製はがきに住所、氏名、電話番号を明記のうえ、右記あて先まで。ご応募お待ちしております。

「ビストロ・きゅーぴっと」プレミアムパーティー
- ■日時 9月8日(日) 14：00～、16：00～のいずれか
- ■あて先 〒141-0031 東京都品川区西五反田7-9-5 (株)サクセス「ファミ通Xbox「ビストロ」イベント」係
- ■応募締切 8月20日(土)必着

※当選者の発表は発送をもって代えさせていただきます。



↑人気声優も多数出演のイベントに10名様をご招待しちゃうぞ。



TOPIC イメージガールにシネポリス…いまセガアミューズメントがアツイ！

今年の夏はセガのアミューズメント施設が熱い！　その熱さを証明する3つの情報を紹介しよう。

まずは、施設と携帯電話を連動させた無料会員サービス"セガモバイルフレンズ"（略してセガモバ）キャンペーンガールとして、ただいま人気絶頂のグラビアアイドルMEGUMIさんを起用。9月1日（日）まで、"MEGUMIいっぱいキャンペーン"として2泊3日のグアム旅行がペア10組20名に当たるのだ。詳しくは店頭にあるチラシや、セガモバの公式サイト（http://segamoba.jp）をチェック！

つぎは、東京ジョイポリス内にフローズンヨーグルト"ICBIY"のお店がオープンした話題。全世界30ヵ国で展開中で、乳脂肪0パーセントなのにアイスクリームのような味わいでとってもおいしい不思議なフローズンヨーグルトなのだ。このジョイポリス店をプロデュースしたのは、SEGA-AM2の鈴木裕氏。店舗デザインなどのアイデアを出し、他店とはひと味違ったものになっているぞ。東京ジョイポリスに行ったときは、ぜひここでICBIYを食べていこう！

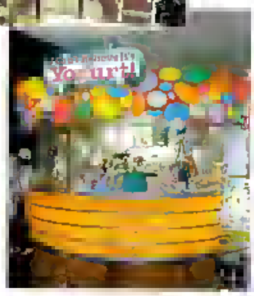
最後に、新サービス"シネポリス"を紹介しよう。これは、映画、アニメ、ミュージッククリップなどを自由に選んで視聴できる空間（部屋）を提供する、新しいビデオオンデマンドサービスだ。池袋GIGO、浅草カルナック、東京カラオケ本舗・歌舞伎町店にて、それぞれ2～3ボックスでパイロット展開し、順次全国に拡大していくという。料金は各店舗ごとに設定されているが、池袋GIGOは2時間980円となっているぞ。



←「アミューズメント施設にはよく遊びにきます。ドライブゲームで遊ぶことが多いかな」とMEGUMIさん。



←ゆったりと足を伸ばしてくつろげる空間。マッタリできそう～



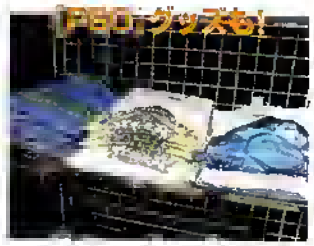
←ビーンズのようなカラフルな石をはめ込んだ店舗デザイン。

EVENT すてきなキャラに会えたかな？ 東京キャラクターショー2002開催！

人気キャラクターが一堂に会する"東京キャラクターショー2002"が、7月20日（土）、21日（日）の両日、千葉県・幕張メッセにて開催された。キャラクター関連商品の物販がメインとなる、東京キャラショーでは、マンガやアニメ、ゲームなどの人気キャラのグッズが多数出展。なかには会場限定のオリジナルグッズや選考販売などもあり、ファンを喜ばせていた。気になるゲーム関連では、コナミやアトラス、バンプレスト、キッドなどが出展。たくさんのグッズを販売していたぞ。さらに、イベント色が強くなった今回のキャラショーでは、人気声優を招いてのトークショウなども行われたのだ。イベントは好評のうちに幕を閉じ、両日合わせて55000人あまりが来場する人気ぶりだった。



⬆ホビージャパンでは、日本でも発売予定の『Mech Assault』とつながりの深い"メックウォリアー"ミニチュアゲームも出展。



⬆コスパでは『ファンタシースターオンライン』のTシャツを発見。通販でも購入可能だ。http://www.cospa.com/

PRESENT 東京ゲームショウ2002の入場券を20組40名にプレゼント

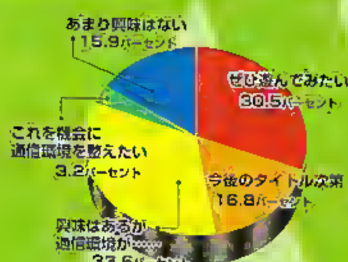
9月20日（金）～22日（日）に千葉県・幕張メッセにて開催される、東京ゲームショウ2002（20日はビジネスデイ）。今年から1年に1回の開催となり、より密度の濃くなった、国内最大のゲームイベントのチケットを20組40名にプレゼント！　希望者は官製はがきに郵便番号、住所、氏名、年齢、職業、電話番号を明記のうえ、右記あて先まで。これから年末に向けて、いっそう盛り上がるゲーム業界。最近の動向をいちはやくキャッチしてみては？

あて先
〒154-8528
（株）エンターブレイン
ファミ通Xbox「TGSチケット」係
締切　8月31日（土）必着
※当選者の発表は発送をもって代えさせていただきます。

アンケートはがきから

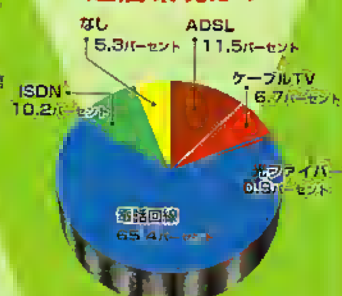
お題 Xbox Liveについて

いよいよ詳細が明らかになったXbox Live。読者の方にXbox Liveへの印象を聞いてみた結果が右のグラフ。これを見るとかなりの数がXbox Liveに興味を抱いているのがわかる。ただし、「興味はあるが通信環境が……」という方が33.6パーセントにもおよぶのが気になるところ。現状「これを機会に通信環境を整えたい」という層が3.2パーセントとかなり少なめ。今後「いかに通信環境を整えさせたい」と思わせるかが、Xbox Liveのカギか？　ちなみに、家庭のネットワークの通信環境を聞いたところ、ADSLやケーブルTVなど、Xbox Liveが利用可能な通信環境が整っているのは、19.1パーセントにとどまった。Xbox Liveが普及するには、よりいっそう通信環境が整備される必要がありそうだ。

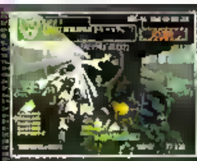


Q.Xbox Liveについてどう思いますか。

Q.あなたの家庭の通信環境は？



Xboxソフト売上ランキング TOP10



ロボットモノの先陣を切って、元気の秀作「ファントムクラッシュ」が1位を獲得。「鉄」や「鉄騎」に勢いをつけた!?

今回順位	前回順位	タイトル名	メーカー名	発売日	販売本数	累積販売本数
1	—	ファントムクラッシュ	元気	6月20日	11,665本	11,665本
2	2	DEAD OR ALIVE 3	テクモ	2月22日	5,050本	147,198本
3	1	HALO	マイクロソフト	4月25日	4,383本	61,633本
4	3	ラリースポーツ・チャレンジ	マイクロソフト	6月13日	3,997本	11,881本
5	—	トライアングル・アゲイン	キキ	6月27日	3,028本	3,028本
6	4	ピストロ・きゅーぴっと	サクセス	6月13日	2,917本	8,496本
7	5	実況ワールドサッカー2002	コナミ	5月23日	2,033本	6,455本
8	6	2002 FIFA ワールドカップ	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	5月2日	1,954本	10,114本
9	7	ガンヴァルキリー	セガ	3月21日	1,742本	24,645本
10	10	幻魔 鬼武者	カプコン	2月22日	1,240本	40,820本

集計期間：6月17日〜7月14日
※このランキングはP126に掲載されている販売店のご協力により、ファミ通Xbox編集部で独自に作成したものです。
※集計システムの都合により、3000本以下の売上本数に関しては若干の誤差が生じる場合があります。

週ごとの売上ベスト5

1週目Best5 集計期間：6月17日〜6月23日

順位	タイトル	メーカー	推定販売本数
1	ファントムクラッシュ	元気	6,654
2	ラリースポーツ・チャレンジ	マイクロソフト	1,761
3	DEAD OR ALIVE 3	テクモ	1,643
4	HALO	マイクロソフト	1,285
5	ピストロ・きゅーぴっと	サクセス	1,282

2週目Best5 集計期間：6月24日〜6月30日

順位	タイトル	メーカー	推定販売本数
1	ファントムクラッシュ	元気	2,449
2	トライアングル・アゲイン	キキ	2,169
3	HALO	マイクロソフト	1,330
4	ラリースポーツ・チャレンジ	マイクロソフト	1,120
5	ピストロ・きゅーぴっと	サクセス	840

3週目Best5 集計期間：7月1日〜7月7日

順位	タイトル	メーカー	推定販売本数
1	DEAD OR ALIVE 3	テクモ	1,582
2	ファントムクラッシュ	元気	1,336
3	実況ワールドサッカー2002	コナミ	802
4	HALO	マイクロソフト	735
5	ピストロ・きゅーぴっと	サクセス	730

4週目Best5 集計期間：7月8日〜7月14日

順位	タイトル	メーカー	推定販売本数
1	ファントムクラッシュ	元気	1,226
2	HALO	マイクロソフト	1,033
3	DEAD OR ALIVE 3	テクモ	1,003
4	THE BASEBALL 2002 バトルボールパーク宣言	コナミ	968
5	ラリースポーツ・チャレンジ	マイクロソフト	581

ハード販売台数

6/17〜7/14

今月はコンスタントに毎週3000台の販売をキープ。堅調に推移した、といったところ?

- 6/17〜6/23 3358台
- 6/24〜6/30 3218台
- 7/1〜7/7 3111台
- 7/8〜7/14 3218台

推定販売台数（6/17〜7/14） 12905台

累計販売台数 242701台

Xbox読者期待のランキング TOP10

Team NINJAの新作2タイトルがいきなりワン・ツー!　とくに『DOA　Xtreme Beach Volleyball』の50パーセント近い支持率は驚異的。

今回順位	前回順位	タイトル名	メーカー名	発売日	支持率
1	—	DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball	テクモ	今秋	45.9
2	—	NINJA GAIDEN	テクモ	未定	36.5
3	1	パンツァードラグーン オルタ	セガ	2002年	31.1
4	2	ソウルキャリバー2	ナムコ	2003年3月	30.6
5	5	ディノクライシス3（仮題）	カプコン	未定	29.7
6	6	紅の海 Crimson Sea	コーエー	今秋	29.3
6	—	メタルギアソリッド2 サブスタンス	コナミ	今冬	29.3
8	2	THE HOUSE OF THE DEAD 3	セガ	2002年	23.9
9	—	真・女神転生 NINE	アトラス	2002年	23.4
10	7	真・三國無双2	コーエー	今秋	21.2

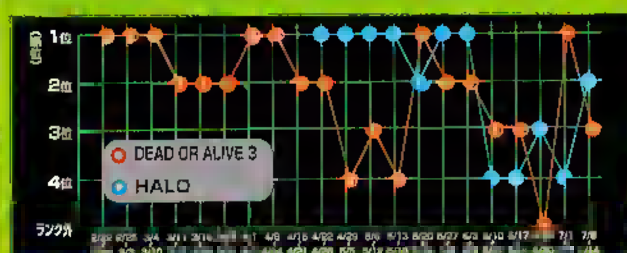
※本誌7月号のアンケートはがきの結果をもとに作成しました（集計期間：6月30日〜7月10日）
支持率の数字はパーセントです

ランキング番外編　「HALO」と「DOA3」この半年……

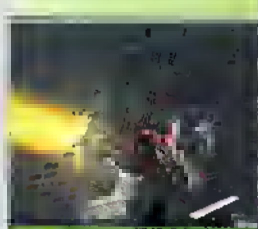
今回は趣向を変えて、「HALO」と「DEAD OR ALIVE 3」のこの半年のランキングの推移を分析してみよう。本コーナーの巻頭記事でも触れているとおり、現時点でXboxソフトの累計売上本数が1位と2位の両作。週ごとの売上も好調で、両作がBest5から落ちたことはほとんどない。

まずは「DOA3」から。2月22日の本体と同時に発売された「DOA3」は、当然のようにその週の1位を獲得。その後、微妙に順位を推移させながら、18週連続Best5入りという偉業を成し遂げる。6月24日の週は新タイトルに押し出された形となったが、翌週には見事1位に帰り咲き。底力を見せつけた。

一方、4月25日に満を持して発売された「HALO」は、4週連続で1位を達成。その後、連続12週連続Best5入りを続けている（現時点で継続中）。ちなみに、2月22日の本体発売からこれまでの21週中、両作で1位を獲得したのはなんと13週。両作を凌駕する作品の登場を期待する半面、両作にもっとロングセラーを続けてほしい気もするが……。

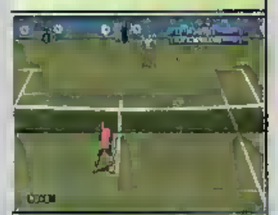




発売日	7月25日	8月8日	8月29日
7月25日〜8月29日			
作品	叢 -MURAKUMO-	オールスターベースボール2003	フライトアカデミー
			
	フロム・ソフトウェア	アクレイムジャパン	アクアシステム
	ハイスピード3Dメカアクション	スポーツ	シミュレーター
	6800円	6800円	6800円
	A.R.K.という飛行メカを操縦し戦うメカアクション。逃げる敵を追いかけ、氾濫する違法行為を取り締まるのだ。爽快なスピード感と豪快なチェイスを楽しむことができる。	メジャーリーグの世界を完全再現した野球ゲームが、本場アメリカから登場した。本国では、過去4年間にわたってもっとも優れた野球ゲームとの評価を得た人気シリーズ最新版なのだ。	旅客機のパイロットを目指し、フライト教習に挑む。舞台は南海に浮かぶ小さな島。一人前のパイロットになるため、ふたりの教官の指導の下フライト訓練を受け、無事卒業を目指そう。
批評家			
相沢浩仁  技術者向けのオンラインテストに使用されているレースゲーム「リボルト」でXboxLiveを体験。ストレスもなくボイスチャットも新鮮、おもしろい。超快適で接続も簡単そうだ。Xbox版「スーパーFFXI」が遊べたらなぁ、遊びたいなぁ!!というのはマジメに本心。本誌編集長。	表示が独特な部分もあり、最初は難易度が高く感じるが、面ごとの攻略法をみつけて適切な機体と操作方法を選べば先へと進めるし、その試行錯誤がまた楽しい。リプレイやオープニングは必見で、狭い場所をうまくすり抜けたときのカッコよさは、ホント映画のように何度も観てしまう。	北米のXboxではメジャーリーグのゲームがすでに何本も出ているが、このソフトは選手の多さと豊富なモードがウリだ。自分の球団をつくれたり、2年以上にわたって戦えるのもうれしい。バッティング時に選手の顔写真は出るが、ポリゴンの顔は日本人選手に限らずあまり似ていない。	戦闘などのない民間機の本格的なフライトシミュレーター。最初は長い講習のうえ、実習がはじまっても滑走路を走るだけ。しかしそれも教官に怒られ続けてばかり。決して万人向けではないが、飛行機に興味があり、じっくりプレイしたい人には、地味だがその厳しさがなかなかおもしろい。
田川ラメ  都内の着信音配信会社に勤務するかたわら、たま〜に秘密の執筆活動をしているサッカー大好きおやじ。最近は日本全国の方言を調べたり録音することが仕事の中心らしい。私事ですが先日めでたく(?)独身になりましたが、変わらぬご愛顧のほどをよろしくお願いします(涙)。	あー、そうきましたか。レースゲームっぽいムードの濃いシューティングの印象が強いんですが、けっきょくのところ"追いかけっこ"以上のものを見出せなかった気がします。背景や障害物のすばらしいディテールが、なんかもったいないような。同キャラで別ジャンルの作品とか、いかが?	もう2003年すか!? ともかく(涙)、なぜか昔遊んだメガドライブ版の海外ソフトを思い出しました(笑)。全体的なトーンは抑えめ、というか暗めですが、プレイ感はなかなかどうして。全編英語による実況とあいまってケーブルテレビのメジャーリーグ中継そのものでは? 悪くないっす。	フライトシミュレーターとしては、とっつきやすい部類に入りますな。ただ、管制塔とのやりとりや試験中のリアリティーを出そうとするあまり、全体のテンポが悪くなっちゃってる感が。細部の作り込みにも若干の不満を抱きつつ、今日も鬼教官から不合格をいただく日々でございます(涙)。
麻布アルノ  先日、'めちゃきれい' なスワンクリスタルをゲット。早速'99年に発売された愛しい「魔界村 for Wonderswan」を久々に再プレイ。そしてつぎの週にGBA版「超魔界村R」を入手。そう、ボクは魔界村命。ああ、Xboxでも魔界村シリーズを出してくれないかな?	Xboxパワーならではの3Dメカアクション。世界観やメカデザインは◎。ドラマチックな展開による壮快なアクションが味わえる。が、ゲームシステム自体のシンプルさに多少不満あり。そしてカメラワークの激しいソフトなので、3D酔いをする人は気をつけたほうがよいかも。	ピュアなアメリカ産ベースボールシミュレーション。3Dグラフィックはリアル系だが華麗だとは言いづらい。背景と統一しないサポーターなど奇妙な実写取り込みも気になる。実況を含むサウンドはジミ。日本人選手が活躍するメジャーリーグの大ファンならおもしろくなくはないはずだが。	PCソフトらしい"入りづらい"リアルさを追求したシミュレーター。すなわち多く存在するPC用シミュレーターと同じように第一印象はあまりよくないが、やり込めばやり込むほどおもしろくなるはず。もっと楽しませてくれるライトユーザー系要素や家庭用ゲームらしい演出が欲しかった。
戸塚伎一  非営利ゲーム戦士団体U.G.S.所属の文章&漫画書きです。先日、ひょんなことから某携帯電話用のゲームソフト制作に携わる機会を得、気張って臨んでみたものの、さまざまなレベルでの制約に頭を悩ませることしばしば。現場の皆さんの苦労が、多少なりとも身に染みました……。	制作側が意図した"最高にカッコイイ瞬間"に到達するために腕を磨く……というタイプのゲーム性にのめり込めるか否かは、近未来メカものに対する関心の度合次第。あるいは「映像面が豪華な全17面のミニゲーム」と完全に割り切れれば、遊び応えのある良作として存分に楽しめます。	球種・コースの読みによるミートカーソルの大きさの変化など、投球/打撃の各要素の再現手法はけっこう新鮮ですが、リアルタイムのプレイ感覚と直結させるには、少々無理があるものも……。往年の名選手の打撃フォームなどCG・演出面での再現度のこだわりは素直にスゴイと思いました。	初めてフライトシミュレーターに触れる人にとっては、玄田哲章氏の美声による手厳しい指導も真摯に聞き入れられるでしょうが、他ハードの諸作品で自分流の空のオキテを習得済みの人は居心地がよくないかも。空を飛ぶ気持ちよさはちゃんと再現されているので、あくまで入門用として。
TOTAL POINT	30POINT	25POINT	26POINT

8月29日

WTA Tour Tennis Evolution



コナミ
スポーツ
6800円

ヒンギスやウィリアムスなどの、人気と実力を兼ね備えた総勢20名の選手が、実名で登場するテニスゲーム。そんな選手を操って、グランドスラムを達成し、年間チャンピオンの座を目指すのだ。

プロスポーツとしてのシミュレートやモーションの再現のためか、選手によっては反応が鈍く感じることがあるが、これだけの実名プロ選手が出てくるのはとにかく豪華としか言いようがない。実在のスタジアムを使用した観客の声援や放送、瞬時に入るリプレイといった演出も盛り上がる。

まさに女だらけのテニス大会ですが(涙)、コートの種類による微妙なボールの変化や移動時の砂塵の表現など、キッチリ作られてる印象ですが、肝心のプレイは独特のボタンプッシュ&レスポンスにとまどいました。単に慣れの問題ですが。あ、浅越しのぶが似ててちょっと感動♪(照)

WTAで活躍するスター選手20名が実名で登場するテニスシミュレーター。男子選手はもちろん欠席。出来はよいほうだが、試合のリズムが本物のテニスのようで、ゲームにしてはゆるすぎると思う。ボールを打ったときに爽快感足りないのも残念。もう少し気持ちよくプレイできればなぁ。

上位ランキングの変動が激しい男子に見切りをつけたのは、たぶん正解。ショット時のボタン2回押し操作の有無によるプレイヤーの腕前の差別化は、なかなか画期的だと思います。プレイヤーキャラ背後の視点は画のインパクト重視かと思いきや、意外にちゃんと遊べるのでぜひお試しを。

27 POINT

BEST PICKS OF THIS MONTH

今月はこれを買え

「蒼」はうまくいったときのリプレイがマジ快感。センスがいいです。慣れれば難易度もマル。『フライトアカデミー』はもう、教官に怒られっぱなし。でも個人的にはけっこう好き。『WTA』はリアルでシミュレーション要素がやや強い感じ。

簡単操作で空を飛んだり教官に叱られたい人には『フライト～』、メカ大好きッ子諸君には「蒼」、ボールを懸命に追いかける女性の汗に弱い方は『WTA』、よく似ているイチローのグラフィッグを拝見したい人には『オールスター～』。つまり、今月は保留。

演出のかっこいい『MURAKUMO』はお約束どおりのナイスゲームと言えるだろう。3Dメカアクションやシューティングが好きならもちろん買いっしょ! ちなみに5.1ch対応なので、できる人はぜひ環境を揃えてプレイしよう。

緻密にも大雑把にも遊べる『オールスターベースボール』は、ゆとりのある野球ファンなら押さえておきたいところ。『WTA』はV・ウイリアムスが登場していて、特定の選手の"胸ボタン"が再現されていたらプラス2点評価だったのに(←アホ)。

このほかに発売されるゲーム&周辺機器

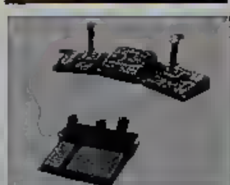
鉄騎



2080年代。すでに人類の進歩は飽和状態であり、現代とほぼ変わるところはない……といった深く、現実感たっぷりに作り込まれた世界設定の中で、ソフト同梱の巨大専用コントローラーをフルに駆使して、人型戦術兵器VT(バーティカルタンク)を操縦する。まさに、テレビモニターがコックピットのモニターとなるのだ。巨大な半人工島、海市島で起きた内乱を鎮圧するため、戦場へと出撃せよ。

■カプコン ■8月22日発売予定
■操縦 ■19800円

鉄騎専用コントローラー



レバーとボタンの城ともいうべき「鉄騎」専用コントローラー。全長88センチにもなるコントローラーにフットペダルという完全無欠の装備で、操縦を楽しむことができる。起動から脱出ボタンまで、どこまでもコックピットにいることを感じさせてくれるのだ。このコントローラーとソフトが同梱されているパッケージも巨大。さらに、「鉄騎」オンライン版の登場も決まって、操縦を極める道には果てがない。まさにこのゲームにこの専用コントローラーなくして、「鉄騎」はないのだ。

SOFTWARE IMPRESSION

編集部員一押し

METAL DUNGEON

『METAL DUNGEON』って、キツイ評価を下されやすいゲームです。ストーリー要素は、ほぼ皆無。延々とキャラを育て、同じギミックのダンジョンをひたすら潜り、戦闘をくり返す……。まともに遊ぶと完全クリアーまで100時間以上……。並のプレイヤーだと精神力が持たないでしょう。

でも、試しにこんなプレイをしてみてください。戦闘をするのは地下10階まで。そのあとは戦闘を極力回避し、ボスの部屋を目指して探索に集中。キャラの能力をアップさせるときはAGI、HPに特化してパラメーターを振り分けみます(アナライザーはSEN)。たったこれだけで、プレイ時間が50時間程度に圧縮され、展開がスピーディーになるのです。邪道プレイですが、逃げることで戦闘のタルさから解き放たれれば、ダンジョン探索とアイテム発見の楽しさが増し、キャラ育成にも張り合いがでます。さらに完全クリアーすれば、賞品をもらえる特典つき!(※ただし先着順。ソフト販売数を考えると、もらえる確率が高いかなと)

ボクは考えます。どんなゲームでも"プレイスタイルの工夫"や"気の持ちよう"、"ゲームへの愛情"でおもしろさは変化すると。"ゲームを楽しむツボ"とでもいうのでしょうか。ボクが連日『METAL DUNGEON』をプレイするのも、このツボ(前述の攻略法)を理解したからこそ。てなわけで、今日もボクはダンジョンへ潜りつづけるのでした～。



■パンサーソフトウェア
■RPG
■6800円
■2月28日発売

にっしー



誰かが手を差し伸べないかぎり、そのおもしろさが知られることなく消滅していくゲームってありますよね? そんな秘宝的作品を発掘するためにマイナー系タイトルを好んでプレイ。もっぱら石コロばかり掘り出してますけど(笑)。

緊急速報!!
Urgent news flash!!

主人公は復讐のために巨悪と戦う元警察官

格闘と射撃のスペシャリストである元警察官、ジャックを操作し、悪の組織に立ち向かう3Dアクション。ポリゴンで表現されたフィールドを、銃器や格闘術で敵を倒しながら走り回る。

ハリウッドのシナリオライターの手によるストーリーを、ナムコホームテックが、ノワールムービーを思わせる演出と派手な戦闘アクションを盛り込んでゲーム化。まるでアクション映画の主人公になったような、爽快でハードな戦いを楽しむことができる。

犯罪組織の策略によって投獄されるも、刑務所を抜け出すジャック。自分を陥れた犯罪組織だけでなく、脱獄犯として元同僚である警察組織にも追われる彼は、孤独な戦いに勝ち抜き、無実を証明することができるのか？



Jack Slate
ジャック=スレイト

殺人の濡れ衣を着せられて投獄された元警察官。自分を陥れた犯罪組織を突きとめ、真実を確かめるため、死刑が執行される直前に刑務所を脱獄。単身で悪の巣窟に乗り込んでゆく。

単身で悪と戦うヒーロー



➡ジャックは、無実を証明するために監獄を抜け出し、犯罪組織のアジトへと乗り込む。

Dead to Rights®

タイトル	デッド・トゥ・ライツ		
発売元	ナムコ	ジャンル	ノワールアクションアドベンチャー
発売日	今秋発売予定	価格	価格未定
開発	ナムコホームテック	制作者	プロデューサー：兵藤岳史
ブロック数	未定	システム対応	
その他	未定		

A action

ナムコ初のXbox用タイトルは、派手な銃撃戦が楽しめるガンアクション。ナムコの米国法人"ナムコホームテック"制作によるノワールムービーのような世界観と、独特の手法をこらしたアクションを速報で公開。

ナムコのXbox用タイトル第1弾はアクションムービーを再現したような3Dガンアクション



↑退廃と裏切りが渦巻く暗黒都市、グラントシティ。巨大な暴力が正義を踏みにじる。



→事件現場に駆けつけた警察官のジャックは、犯罪組織によって人生を狂わされる。



→元警察官のジャックは、派手なアクションもこなせるタフガイ。不屈の闘志で悪に立ち向かう。

陰謀の暗黒都市 グラントシティ

Dead to Rights Story

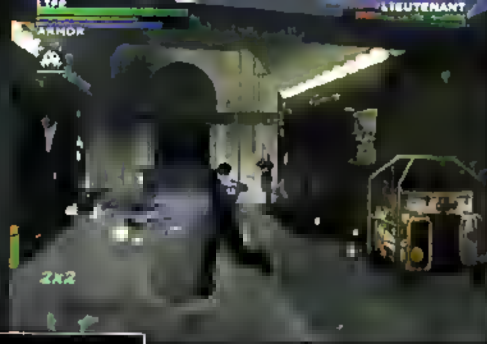
主人公のジャックは、犯罪渦巻くグラントシティが職場の警察官。彼はその日も事件の報を受け、現場へと駆けつける。だがそこに待っていたのは、犯罪組織が仕掛けた罠だった。無罪を証明するために刑務所を抜け出すジャック。背中の"POLICE (警察官) "の文字は、彼の正義の主張であり、孤独な戦いに身を投じたみずからを鼓舞しているようにも見える。そんな男の背中を追いかけるように進むゲーム画面。プレイヤーは、ジャックを自分の分身のように操って、巨大な犯罪組織に立ち向かい、壊滅させるのが目的である。

すべてを奪った犯罪組織に、男は反撃の銃口を突きつける。



ダウンタウンを舞台にくり広げられるド派手な銃撃戦

メインの武器は拳銃。射撃の名手であるジャックは、す速く敵に狙いを定め、ためらうことなく引き金を弾き続ける。ときには得意の格闘術で敵を締め上げ、彼らの武器を奪うことも。ショットガンやライフルの扱いにも秀でていて、見事な腕前で敵を倒していく。敵の体を盾にする"ヒューマンシールド"で弾を避けることもできるぞ。



↑射撃の腕前は一流で、走りながら連続射撃を行うこともできる。

Gunfight

ライフルやショットガンも登場



↑立ち止まってライフルを撃つジャック。銃口の先にいる敵を一撃で葬り去る。スナイパーとしての腕もかなり高いようだ。

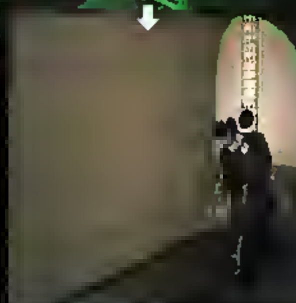


↓ショットガンを放つジャック。飛び散るシェル弾は、至近距離で撃てば敵に大ダメージを与える。

敵から武器を強奪できる



←武器を失ったジャック。敵に背後から駆け寄り……。



→一撃を食らわせて、敵が手にしていた銃を奪い取る。失敗は許されない。

障害物に身を隠して敵を撃つ







←コンテナに身を隠して敵の銃撃をやり過ごす。一瞬のスキを突いて飛び出し、反撃の銃弾を敵にたたき込む。映画などで見られる市街地での激しい銃撃戦を、プレイヤーの手で行うことができる。





→駐車中のクルマを盾にして戦うこともできる。街の中にはさまざまな障害物が点在し、それらを利用しながら、過酷な戦いを生き抜いていくのだ。

敵を楯にして弾を避ける"ヒューマンシールド"も!



←↑敵を背後から締め上げ、盾にして銃弾を避ける。残酷なようだが、孤独な戦いを生き抜くためには、手段を選んでなんかいられない。



→映画のワンシーンのような状況。ジャックの口から勝利を宣言するセリフが聞こえてきそうなシチュエーションだ。

その瞬間、Time Shift Dive
時の流れが緩やかになる"タイムシフトダイブ"

ジャックには、"タイムシフトダイブ"という切り札的な能力がある。ジャックの超人的な集中力によって，ジャンプしているあいだだけ、まるで時間がゆっくりと流れているように感じることができるのだ。コマ送りのようにゆっくりと動く敵たちに，ふだんと変わらないスピードで照準をあわせるジャック。彼が着地したときには，複数の敵が地面にロづけをすることになる。



⬅⬇ジャックがダイブした瞬間，周囲の景色がスローモーションになる。驚異の集中力がなせるタイムラグ。





⬅⬇時間の流れは緩やかだが，敵を狙うジャックの目はふだんと変わらない。す速く照準をあわせるジャック。







⬆➡轟く銃声。断末魔の叫びをあげて倒れる敵。ノワールムービーのワンシーンのような演出が、プレイヤーの操作でくり広げられる。



⬅イスを蹴倒しながらジャックがダイブ。その瞬間から，時間は彼の最強の味方となる。



➡まずは，いちばん右側にいる敵に対してトリガーを絞る。



⬅照準が敵を捕らえ，銃口から放たれた弾丸が，その敵の体に死の花を咲かせていく。



➡さらに撃ち込まれる弾丸。だが左側にいる敵が，ジャックを狙っている。



⬅左側の敵が引き金を引くよりも早く，狙いを定め……。



⬆ジャックの銃から飛び出した鉛の死神が、敵を冥界へといざなう。複数の敵が同時に倒せ，映画のヒーローになったような気分も味わえるという心憎い演出だ。

極限の集中力が成せる技を映画のワンシーンのように演出



ほんの少しの未来
巨大人型兵器が作られ
それが実戦投入され
そのパイロットになれるとしたら
戦わずにはいら



発売まであと約3週間!



⬆全高20メートル級のロボット兵器が砲撃戦をくり広げる。空想と現実とが巧妙に入り混じったこの世界には、男だったら誰しも興味を持つはず。コントローラーとあわせて"大人のための玩具"の魅力が満載だ。



⬇企画案にある"カッコイイ俺"を体現するリプレイモード。詳細は後半で!!

自分の手で巨大なロボットを操縦する——子供のころに誰もが思い描いた究極のロマンが、ついに現実のものとなる。今回は、発売まで1ヵ月を切った「鉄騎」の魅力を徹底追求。さらに、新たに判明したミッション、補給システムやリプレイモードの詳細に迫る!!

タイトル	テッキ		
発売元	カプコン	ジャンル	操縦
発売日	8月22日発売予定	価格	19800円(税別)
開発	カプコン	制作者	プロデューサー：[illegible] ディレクター：[illegible]
ブロック数	セーブデータ：28ブロック(ハードディスクのみセーブ可能)	システム対応	5.1ch 1人用
その他	専用コントローラー同梱版のみ販売		



『鉄騎』の魅力を再検証!!

"操縦"というジャンルが物語るように、専用コントローラーで巨大人型兵器バーティカルタンク(VT)を操る行為こそが、『鉄騎』の魅力である。ひとたびコントローラーを握れば、そこはすでにVTのコックピット。重量感あふれるVTの動作、空気感までをも再現するグラフィック、BGMを廃してなおこだわり抜いたサウンド――ゲーム的な嘘を極力廃した究極のリアリズムが、プレイヤーを"架空にして現実の戦場"へといざなうのだ。

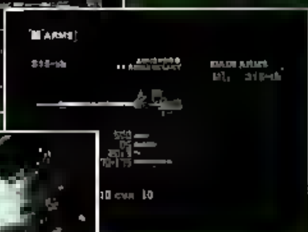


巨大な専用コントローラーを使い"操縦"する快感!

写真を見て圧倒されるように、巨大にしてスティックとボタンの固まりといった趣の専用コントローラー。もちろん、それぞれの入力装置に意味があり、プレイ中はこれらすべてを駆使してVTを操縦することになる。基本的に、移動は左スティック+フットペダル、攻撃は右スティックといった具合だ。また、各ボタンはゲーム展開と連動して発光し、コックピットの雰囲気をさらに盛り上げる。ちなみに製品版では、スティックの根元にゴム製の蛇腹が取り付けられるとのこと。



←VTの起動からを自分の手で行う。もちろんそれ専用のスイッチを入力してだ。



↑出撃まえに兵装を選択。主・副3つずつ最大6種類までが搭載可能。どのような組み合わせにするかで戦いかたも変化する。



←コックピットからの視点でゲームは進行。あえてノイジーにした画面がリアル。

戦死するとデータが消える!?

乗機を破壊されたとき、緊急脱出に失敗すると、戦死扱いとなりセーブデータは消失。最初からやり直しとなる。



↑一瞬の判断が生と死を分ける。戦争ではわずかな甘えでさえ許されない。

足元にはペダルもアリ!

足元に置いて操作するペダル類は、右からアクセル、ブレーキ、スライドステップペダルの順に並ぶ。アクセル、ブレーキは自動車のそれと同じ(踏み込む度合で効きが変化する)だが、VT独自の運動を行うためのペダルがスライドステップペダルだ。これは"横っ飛び"して敵弾を回避する重要なテクニック。ただし、頻繁に使うことはできない。



巨大な半人工島"海市島"で展開する軍事紛争を擬似体験

西暦2080年、アジア圏の貿易拠点である海市島(ハイシーダオ)の運営評議会は、突如自治独立を宣言。この事態を受けた環太平洋機構(P.R.F.)は、海市島への派兵を決定。人類史上初のVTどうしによる戦争――海市島紛争が勃発する。プレイヤーはP.R.F.所属のVTパイロットの一員となり、海市島に上陸。与えられたミッションをこなしていき、最終目的地である首都・新幸天を目指す……。

という、現実の延長線にある『鉄騎』の世界。物語要素は薄く、ストイックに戦いが続くのも特徴。





→緻密に作りこまれたマップ上の建造物。そのすべてが破壊可能だ。



↑→ふたつの勢力がぶつかり合う紛争を一兵卒となって擬似体験。ミッションごとに、都市や軍港の制圧、敵目標の破壊といった多彩な展開が待ち受けている。

プレイヤーが最初に搭乗する機体のひとつ。機体ごとに性能が異なり、ゲームを進めていくと新型機体も登場。さらに、鹵獲した敵VTに搭乗することも可能。

P.R.F.主力VT　ディサイダー

れようか、君は!!

MISSION3 剣塔市街突入







ミッション3は海市島最大の軍港を擁する都市、剣塔市の攻略。環太平洋機構が制海権を掌握するうえでの重要拠点を制圧することが目的だ。このミッションでのポイントは、川を利用して形成された敵防衛ラインを、いかに突破するか。これまで以上に、プレイヤーの戦術眼が試されることになるだろう。

From Briefing――ブリーフィングより

「我が師団は本日未明0530より、最初の戦略目標である剣塔市攻略作戦を開始する」
「大隊の作戦目的は剣塔市中心部の制圧」
「敵は剣塔市の守備に第11機甲大隊を投入し、東来川を障壁として防衛ラインを構築している」
「よってこの作戦の成否は、東来川をいかにして渡河するかで決するといっても過言ではないだろう」
「渡河に適した地形は南側の鉄橋と北側の浅瀬の二ヵ所のみである。渡河点の選定は、状況に応じ臨機応変に対処されたい」
「なお、東来川は河口付近から急激に水深が深くなっている。深みにはまり、VTを行動不能にすることのないよう、十分注意してもらいたい」
「また、今作戦より補給大隊が合流することとなった」
「各自、確実に補給を受けることができるよう機体配備画面において補給物資を要請し、マニュアルに記載された交信規定を熟読しておくように」

A 34特殊機甲大隊

プレイヤーが所属するオスカー小隊を含む、VT機甲部隊。海市島への上陸作戦を成功させ沿岸の橋頭堡を確保。その後に海岸線から西進し、現在の作戦地点へと展開。スタート地点から道路沿いに進むと、鉄橋付近へとたどり着く。



B 東来川

ミッション3の戦闘区域を東西に隔てる大河。VTでの渡河中は、移動速度が極端に低下してしまうため、敵からは恰好の標的となってしまうことになる。どのようなルートで渡河するか、プレイヤーの判断が重要となる。



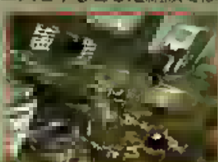
C 鉄橋

東来川の河口近くに架けられた巨大な鉄橋。渡河ルートとしては最適だが、当然ながら敵もそのことを警戒。橋の手前に戦車小隊、渡った先に戦車とVTの混成部隊が配置してきているため、一筋縄では渡らせてはくれないだろう。



D 敵 第11機甲大隊

敵である海市島運営評議会の配した戦闘部隊。VTビッツやMBTダイダロスを中心とした編成ではあるものの、その数十台を数える。敵VTの多くが丘の上など、戦術的に有利なポジションに配置されている点にも警戒が必要だ。



E 剣塔市街

本作戦の目標地点である市街地。軍港に隣接した、中規模の工業都市だ。特徴的なのは、郊外にそびえ立つ巨大な鉄塔。どの位置からも視界に入る、この建造物を目標とすれば、戦闘中でも自機の位置を容易に把握できるだろう。



F 敵 VT小隊

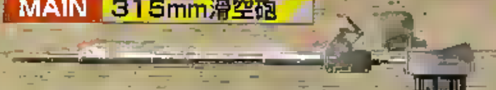
ほかの敵小隊とは少し離れた、剣塔市街で待ちかまえる。この小隊には、隊長機と思われるスカーフェイスの存在が確認されている。ディサイダーとほぼ同スペックを持つ機体であるため、交戦時は十分な注意が必要と思われる。



VTにおける兵器とは――

VTに搭載される兵器は、基本的に火薬を燃焼させて弾体を発射する、実弾兵器のみである。今回紹介している以外にも、機銃やライフル砲はもちろん、連装式のロケット砲や誘導機能付きのミサイル、さらには火炎放射器といった兵装までが登場。対抗手段としてチャフや消火剤も用意されている。

MAIN 315mm滑空砲



VTが搭載している代表的な兵装。滑空砲とは、砲内にライフリング(らせん状の溝)を施さず、安定翼のついた砲弾(装弾筒付翼安定徹甲弾：細長い形状で装甲の貫通力に優れた弾)を発射する。

MAIN 225mm榴弾砲



曲射弾道で榴弾を発射。威力は低いが、着弾地点から一定範囲にダメージを与えられるため、密集しているAFVなどに対して有効となる。

SUB Alc205プラズマトーチ

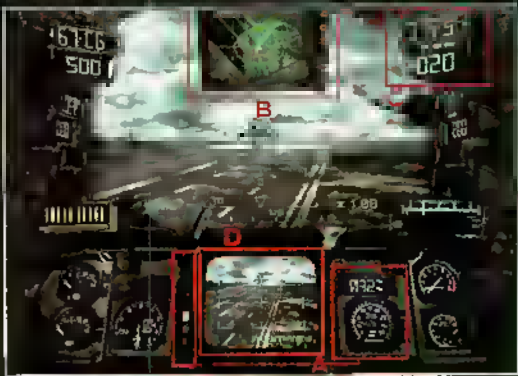


高出力のプラズマカッターを敵に接触させることでダメージを与える近接戦用兵装。使用時にはVTが一定距離を突進する。出力は機体バッテリーから供給されるため、燃料があるかぎり使用できる――と男らしい兵装だが、VTによる近接戦闘は大きなリスクをともなう。



コックピット内にある計器の意味を知る

数多くの計器類が並ぶVTのコックピット。それらの意味を理解することで，戦闘の様子が鮮明に見えてくるはず。



Ⓐシフトランプ&スピードメーター

VTの前進後退を制御するシフトレバー。その入力と連動して，正面左側にあるシフトランプが点灯する。また，VTの移動速度は，右側にあるスピードメーター(アナログとデジタルの2種類)で確認することができる。

Ⓑマルチモニター

マルチの名のとおりに，戦術マップや探査範囲が変更できるレーダーなど，戦闘に必要な各種情報を表示できる。また，視界を確保するために格納することも可能だ。それらの制御は，コントローラー右側のボタンで行う。

Ⓒ武器インジケーター

メインモニターの左右に並んだデジタル表示は，兵装の種類や残弾数を示すインジケーターパネル。使用中の兵装に合わせて，パネルが手前に起き上がる仕組みとなっている。数字の上に光るランプは，残りのマガジン数。

Ⓓサブモニター

中央下段にある小型モニターには，VT各所に設置されたカメラ映像が表示される。通常は機体の前方を映し出しているが，ボタンを押すことで，後方映像やロックオン状態の敵の映像など，各種モードに切り替えが可能。

ミッション3で見る VTの操作と戦闘の流れ

それでは，ミッション3の実戦映像をもとにゲーム展開を解説していこう。プレイ中の緊張感が伝わってくるだろうか。

Phase1 作戦地点に向かって道路上を高速移動

アクセルを踏み込みながらシフトを1速に上げて，ゆっくりと前進を開始(1)。マルチモニターの戦術レーダーを距離5000まで探査可能なモードに切り替えると，北東の方角に敵である黄色い点を発見する(2)。シフトを徐々に上げトップスピードへ。高速移動中に急な旋回をして転倒しないよう，注意しながら進む(3)。



⬆僚機とともに行動開始。速度がのるまでギア比を上げないのは，マニュアル車と同様だ。



⬆縮尺を変えたマルチモニターに注目。赤と黄色の点が敵。



⬅トップの5速では100キロを超える速度が出せる。ただし転倒しやすい。

Phase2 東来川手前で敵戦車小隊と遭遇，戦闘

敵に接近したので，距離2500の近距離レーダーへと切り替え。同時に2～3速までギアをダウンして交戦速度に移行する(4)。メインモニターでも敵戦車小隊を捉える。ここでは強力な滑空砲は温存し，連射力に優れる120mm重機関砲に主兵装を切り替え(5)。機関砲を掃射することで，難なく戦車小隊を排除できた(6)。



➡近距離レーダーの範囲外の敵はすべて射程外。敵弾も表示される。

⬇戦車には照準をロックオンできない。連射力のある武器で一掃するのが有効。





⬆敵戦車との戦闘。敵側のVTに対する有効射程は短い。大抵は装甲が弾き返してくれる。

Phase3 東来川を渡河。敵主力部隊と戦闘突入

敵戦車小隊を撃破し終え，いよいよ渡河を開始。前進を試みるプレイヤー機をさえぎるように，激しい砲撃が川面に突き刺さる。だが，ヘタに立ち止まれば敵の的になることは明白。一気にアクセルを吹かして，スピードを上げていく(7)。しかし，渡河中のプレイヤー機を見つけた敵がつぎつぎと狙いをさだめてくる。川をまっすぐに突っ切りながらも，サイトチェンジレバーでカメラ方向を切り替え，側面の敵VTを確認。続いて照準レバーを操作してロックオン。以後は砲身が敵VTを追尾してくれる(8)。照準はそのままに，前方の敵を警戒するためサイトチェンジを解除。ロックオンしている敵の様子は，サブモニターを“ロックオンビュー”に切り替えることで対処。これで，前進を続けながら敵VTに攻撃できる準備が整った(9)。ロックオンした敵へと攻撃開始。先ほど温存した315mm滑空砲を選び，容赦なく叩きこむ。数発のヒット後，モニターに“DESTROY”の文字を確認。敵VTの破壊に成功した。そのあいだに別のVTが攻撃してきたが，これはスライドステップを使い“横ッ飛び”して回避。残弾が尽きたので，弾倉交換を行い以後の戦いに備える(10)。



⬅激しい砲撃の続くなか渡河を試みる。立ち止まっては危険だ―





⬅サブモニターで敵VTを捉え続け……。



⬆滑空砲で攻撃開始。ほかの敵も攻撃してくるため，周囲の警戒は忘れない。

⬅側面の敵をカメラで捉えたあとにロックオン。自動追尾を続ける砲身が頼もしい。

通信で連絡し補給大隊に物資を要求せよ

ブリーフィングにあるように、ミッション3からは補給を受けられるようになる。ここでは、その操作方法と具体的な流れを解説していこう。

まず補給を受ける前段階として、作戦開始まえに補給物資の申請をしている必要がある。申請には配備請求ポイントが必要で、申請した物資の数がミッション中に呼べる補給ヘリの回数ということになる。

実際にヘリを呼ぶ方法だが、これには通信を使用する。基本的な流れは右のチャートのとおりだが、ここでの醍醐味は、やはりチューナーダイヤルで周波数を合わせて交信するという動作を、自分で行う点だろう。しかも交信中には、「こちらオスカー3。ワゴンマスター、応答願います」――といった具合に、コールサインを使ったやり取りが音声でなされる。戦場の雰囲気満点だ。

補給完了後は、燃料、弾薬が完全に回復。さらに胴体の一次装甲の換装も行ってくれるため、機体耐久度も少し上昇すると効果は絶大。ただし、当然敵も補給ヘリを優先して狙ってくる。補給まえに撃墜されてしまうと、補給が受けられないのはもちろん、事前申請した補給物資までもが失われてしまうことになる。補給を受ける際は、周囲に敵がいないことを確認してからだ。





⬆⬇補給要請を受けてやってくるヘリ。胴体下部のハッチを展開すれば補給可能状態に!!

補給完了までの流れ

チューナーダイヤルを回して交信パネルの2へと合わせる
↓
交信ボタン1(応答・コール)を押して補給大隊へと呼びかけ
↓
交信パネル2が点灯(こちらの呼びかけで相手が回線オープン)
↓
交信ボタン3(補給要請)を押して補給を要請
↓
補給部隊から「了解」の応答
↓
交信終了、補給ヘリ到着を待つ
↓
補給ヘリの到着後、上空を旋回するヘリの直下に位置取ることで補給を受けられる

ダイヤルとボタンを操作して補給ヘリを呼ぶのだ!!



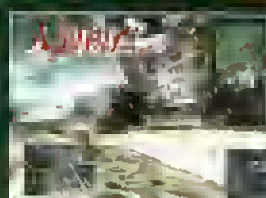
⬅コントローラー中央部のアップ。交信ボタンの役割は左から――①:応答・コール、②:復唱要請、③:補給要請。



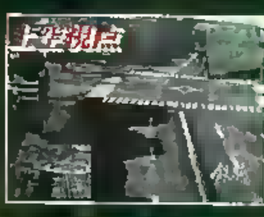
⬅チューナーダイヤルを回すのと同期して画面の交信パネルも回転。補給部隊以外の周波数も気になるところだ。

"リプレイモード"で自身の操縦テクニックを確認

なんと、戦闘の様子を再現できる"リプレイモード"が用意されていることが判明した。これは、ミッション終了後に、自分のプレイを再度見られるというもの。視点の種類には、戦況を俯瞰して分析できそうなものや、戦争映画を見ているかのようなド迫力なものなど、複数が用意されている。上達するために何度もプレイする(であろう)タイトルだけに、プレイヤーとしてこの機能は非常にありがたいハズ。さらに、リプレイ映像には、さまざまなエフェクトを加えることも可能だ。なお、リプレイデータが保存可能かは不明。



⬅名前のとおりに人間の身長の高さから見た視点。全高20メートルに迫るVTの巨大さを、もっとも感じられる。踏み潰されそうな気分にヒヤリ!?



⬅VTよりも高い位置から地上を見下ろす視点。



➡かなりの高空から地上を見る。フィールドの広範囲を見渡せるので、兵器それぞれがどう移動したかを客観的に理解できるだろう。



⬆コックピットからの視点だが、計器の表示を消してある。自分の操縦がいちばん確認しやすい視点ともいえる。

銃視点



⬅⬆VTに搭載された兵装から見た視点。攻撃の瞬間をもっとも克明に映し出すアングルだ。リアルに描かれた兵装自体の動作もよくわかる。



画面効果も多数用意!!
エフェクトを加えることでバラエティーに富んだリプレイ画面に!!

いい大人がマジメに遊ぶためのコーナー

鉄騎 Tekki Report 月報

創刊五号 平成十四年七月三十日（毎月一回三十日発行）

体験イベントや予約キャンペーンなど、発売間近なのをビンビンに感じさせる出来事が続く今日このごろ、皆さん準備はお済みかな？ かく言う筆者も、脳内コントローラーで練習する毎日ですぞーッ!!

体験イベント 『鉄騎』2080 in P.R.F. Laboratory AKIHABARA Branchレポート



6月30日、秋葉原のLAOX ザ・コンピューターゲーム館で行われた、この体験イベント。実質的な初お披露目、しかも実際にプレイできるとあって、会場はコアな雰囲気のゲーマーたちで埋められた。

最新プロモーション映像で幕を開けたイベントは、続いて『鉄騎』教導師団長であるカプコン岡本氏が、操作方法やお手本プレイを披露。マニュピレーターを使って敵戦車を持ち上げ(!)、さらにそれを盾代わりにする(!!)といった華麗なる操縦テクニックまでを見せ、喝采を浴びていたぞ。



⬇会場となった2階Xboxフロアは黒山の人だかり。装飾も『鉄騎』一色に!!



⬆岡本氏のレクチャーを受けつつ体験プレイ。選ばれた人はラッキーだったね!!

その後は、抽選で選ばれたプレイヤーがミッション1を体験プレイ。誰もが初プレイなだけに、戸惑いと緊張感がアリアリだったが、なかにはクリア寸前までたどり着いた猛者も。プレイした方々に話しを聞いたところ、大半の人が「難しいけどおもしろい!」と、興奮ぎみに語ってくれたのが印象的だった。

また、会場にはプロデューサー稲葉氏も姿を見せ、みんなの満足そうな顔つきに目を細めていたぞ。

予約キャンペーン VTカタログ&映像DVDをゲットせよ!!

発売間際ということで、すでに有名ゲームショップや大手量販店などの各ショップでの予約が開始されているが、そんな最中うれしいニュースが飛び込んできた。通販サイトのe-CAPCOMと、LAOXダイレクトの2店舗で『鉄騎』を予約すると、下記の予約特典がもらえるのだ(e-CAPCOMはDVDビデオのみ)。しかも、LAOXに関しては、通販だけでなく店頭予約でも特典はもらえるぞ。ちなみに、秋葉原のLAOX ザ・コンピューターゲーム館の2階では、専用コントローラーと最新映像を展示中だ。現地で実物を見てその場で予約しちゃう、なんてのもアリ!!

カタログ Vertical Tank PRODUCT LINEUP

ゲーム中に登場する、数多くのVTのスペックや詳細データが掲載された印刷物。名前からして、架空の製品カタログといったノリ!?

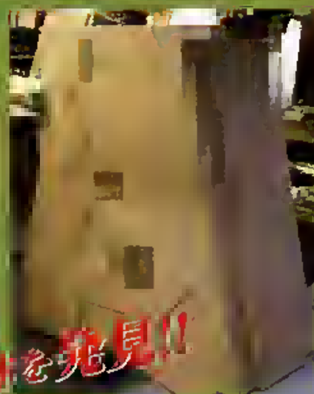
DVDビデオ HAI-SHI-DAO War Documentary Film ～海市島戦争記録集～

渋谷や秋葉原イベントで流された、これまでに制作されたプロモーション映像2種類を収録。これでしか見られないレアトラックだ。

e-CAPCOM	http://www.e-cappom.com
LAOXダイレクト	http://direct.laox.co.jp

マジSCOOP!! 『鉄騎』用搭乗型のコックピットが開発中!?

我々鉄騎月報特別取材班が入手した情報によると、レースゲーム用コックピット"カードボードコックピット"を製作するダン ディン ドン社が、『鉄騎』に関連した極秘プロジェクトを進行中という。そこで我々は、潜入取材を慣行。工場に足を踏み入れた瞬間、とんでもないものを発見したのであったッ!! (次号に続く)



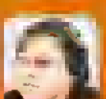


⬅⬆撮影を慣行した我々だったが、なんと関係者とおぼしき人物が登場。「掲載すれば恐ろしいことになるぞ!」と圧力をかけてきた。しかし、我々は勇気を持って掲載を決意。世界に先駆け、その一部を公開する。

詳しくは次号での緊急レポートを待て!!

河野一二三の コレ知っとけ! プライベート・ライアン

ディレクター河野氏が『鉄騎』製作で参考にした文献を探る旅も今回が最後。戦争という行為を真正面から描いたこの作品に関しては、「最初の上陸シーンはスタッフ全員が一度は見ることを義務づけられています」とのこと。『鉄騎』プレイまでに一度は見とけ



河野一二三
チーム「ヌードメーカー」代表。ヒューマン時代に『クロックタワー』や『猫侍』などを手がける。

プライベート・ライアン スペシャル・リミテッド・エディション

- 発売中／4700円
- 発売元：パラマウント ホーム エンタテインメント ジャパン
- カラー169分/ドルビーデジタル(ステレオ)





⬅スピルバーグによる戦争巨編。ノルマンディ上陸の場面はいろんな意味で総毛立つ!!

今月の渋メカ 補給ヘリ



今月のお当番は、自軍補給大隊=通称ワゴンマスター所属の補給ヘリ。通信で連絡することで、どんな場所にでも超特急で駆けつけてくれる頼もしい渋メカだ。しかしこの運搬、回を重ねることにVT以外の兵器の重要性が増すばかり。ヤツらばかりに主役ヅラはさせないッ! てね(いや主役だけど)。



⬅⬆マジメな話、戦争というシステムは兵器のみでは成り立たない。それだけ『鉄騎』の世界がリアルだということだ。

はみだし鉄騎さん 発売に向けての最終段階に突入した『鉄騎』。本誌が発売されるころには、おそらく開発も大詰め段階なハズ。無事に発売されるよう願立て5000回を慣行だ!! (半マジ) 発売後の感想もお待ちしてます。【あて先】〒154-8528 (株) エンターブレイン ファミ通Xbox『鉄騎』係 または xbox@ml.enterbrain.co.jp

真・女神転生 NINE



『真・女神転生』の進化形、『NINE』の新要素を公開！

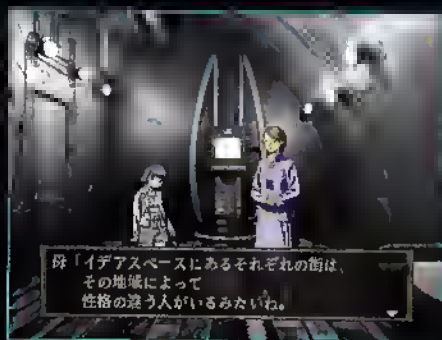
『真・女神転生』の世界観はそのままに、新要素を加えて進化する『NINE』。その最新情報を紹介するぞ！

タイトル	シン・メガミテンセイナイン		
発売元	アトラス	ジャンル	RPG
発売日	2002年発売予定	価格	未定
開発	アトラス	制作者	プロデューサー 岡田耕始
ブロック数	ブロック数：未定	システム対応	5.1ch
その他	対応周辺機器：未定／ネットワーク対応		

イデアスペースでは何でも体験できる！

だんだんと世界観やシステムが判明し、発売が待ち遠しくなってきた『真・女神転生 NINE』。今号では、新しく公開されたイデアスペースの街並や戦闘シーンをはじめ、新合体システム、プレイヤーの属性変化などを紹介していく。

プレイヤーは、ターミナルを使ってイデアスペースに作られた"1990年代の東京"（現在判明している街は新宿、渋谷、六本木、原宿、秋葉原、吉祥寺、上野、池袋）を自由に歩き回ることができる。イベントをクリアーすることで行ける場所が増えていくわけではなく、最初からすべての街に行くことが可能なようだ。街にはそれぞれ特徴があり、そこに集う人々も服装が異なったり、言動が異なったりと、その街の雰囲気に染まっている。訪れた街でプレイヤーは何を体験し、何を見て、どんなことを聞くことになるのだろうか。



街ごとに特徴が!?

←現実世界での母親と妹との会話でも話題になっている、エリアごとの違い。その街の雰囲気に惹かれて人が集うのか、集う人々が街の雰囲気を作っているのか……。

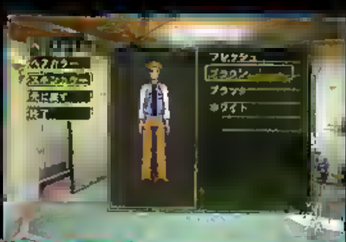
主人公キャラクターは性別を設定できる！

ゲームスタート後、初めてターミナルにアクセスしてイデアスペースにダイブするときに、プレイヤーの名前や性別を決定する。さらに、イデアスペースの"着替え屋"ではキャラクターの髪型や髪の色、肌の色を、"変身屋"では衣装を無料で変更することが可能。その街の雰囲気に合ったデザインが用意され、豊富なスタイルを楽しむことができるのだ。



←ヒーホー君が！ フロストの着ぐるみをオススメしないよね？

ストリート系!?





↑髪の色をチェンジ。ちょっとカラーを変えるだけで、イメージがかなり異なってくる。



←90年代のファッションが用意されている？ 男女でもデザインが異なるのだ。

オシャレを楽しもう！



新宿はいつも昼



←いつも賑やかで明るい雰囲気の新宿。"健全な若者"が集まっているような気が……？

六本木は夜の街



→怪しい雰囲気の漂う夜の街、六本木。「心の闇をうつす街」というセリフも気になる。



←悪魔は夜の街、六本木よりも、新宿や渋谷のような繁華街のほうがお好みらしい。

さらに明らかになった合体の新システム！

これまでの記事では、2身合体や3身合体などの通常合体のほかに、合体の新システムとして悪魔の"最適化"などの紹介をしたが、今号でもまた新たに『NINE』から加わった新システムが判明。その合体の新システムを紹介していこう。

自己最適化が最大値まで行われた悪魔（容量が初期値の半分になった悪魔）の持っている魔法や特出パラメータなどを抽出し、"モジュール"と呼ばれる玉にしてしまうのだ。これをほかの悪魔に合体させると、悪魔の種類を変えることなく能力をパワーアップしていくことができる。これにより、プレイヤーのレベルと釣り合わなくなってしまった悪魔でも、モジュールを使って強化することでずっと仲魔にしておくことができる。自分のお気に入りの悪魔を、自分好みにカスタマイズすることができるというわけだ。



"モジュール"を活用せよ！

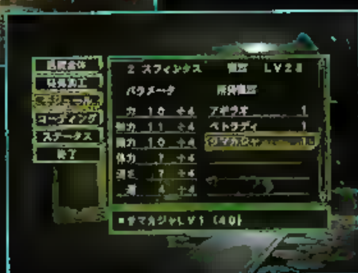
⬅やはり邪教の館にて作業を行う。モニターの前に立って、"モジュール"の項目を選択。モジュールを作り出す"モジュール化"と、モジュールをほかの悪魔に合体させる"モジュール合体"がある。悪魔の2身合体、3身合体をするように、手軽にできるのだ。

悪魔の能力を具象化する"モジュール化"とは？

"モジュール化"とは、悪魔の能力を具象化すること。自己最適化が最大まで行われ、容量が半分まで縮小した悪魔にのみ"モジュール化"をかけることができる。"モジュール"には、悪魔の所持している魔法を抽出する"マジックモジュール"と、特出パラメーターを抽出する"パラメータモジュール"の2種類がある。1体の悪魔からはひとつのモジュールしか作ることができず、モジュールを作り出した時点でその悪魔は消滅してしまう。また、モジュール合体を行った悪魔は、モジュール化することができないのだ。どの悪魔をモジュール化するか、悩みどころだ。

神獣スフィンクスの"サマカジャ"をモジュール化





⬆➡スフィンクスからサマカジャを抽出。これでスフィンクスは消滅してしまうが、サマカジャはモジュールとして残る。



⬅心なしか寂しい雰囲気……。スフィンクスの魂は、ほかの悪魔に受け継がれるぞ！

ひとつの"玉"に!!

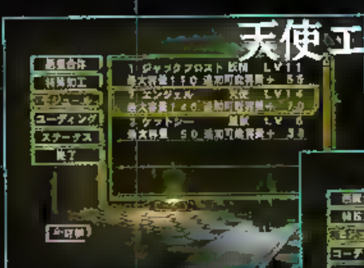


➡サマカジャが、結晶のように美しい玉に。これを使ってほかの悪魔を強化しよう。

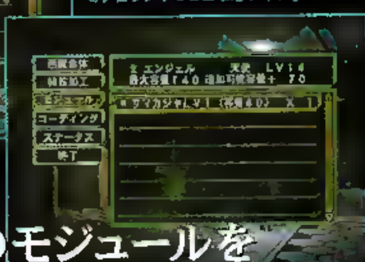
"モジュール合体"で悪魔を強化せよ！

"モジュール化"で抽出したモジュールを使って、ほかの悪魔を強化していくことを"モジュール合体"という。モジュールにも容量があり、その容量が許す限り悪魔のカスタマイズが可能。1体の悪魔につきひとつのモジュールしか合体できない、というわけではない。どのぐらいのモジュールを追加できるかは、邪教の館で"モジュール合体"を選んだときに表示されるステータスで確認することができる。威力の強い魔法を追加して戦闘力を強化するもよし、特出パラメーターを追加して補助能力を高めるもよし、すべての能力を均等にパワーアップさせてもよし。悪魔のステータスは、プレイヤーしだいでさまざまにカスタマイズすることができるのだ。

天使エンジェルに……



⬅天使エンジェルに、サマカジャのモジュールを追加。表示される"追加可能容量"をチェックすることを忘れずに。



➡対して、サマカジャの容量は40。容量には余裕があるので、さっそくモジュール合体を開始しよう。

"サマカジャ"のモジュールを

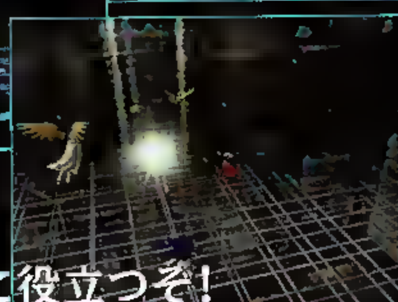
ステータスにサマカジャが追加！



⬅⬇合体後、エンジェルのステータスをチェックすると"サマカジャ"が追加されている。役に立つ能力を合体していけば、戦いの助けになるはず。







⬆➡いろいろな能力を"モジュール合体"させ、最強の悪魔を作り出そう。カスタマイズの方法を研究するのも、新たな楽しみになるかもしれない。

戦闘で大いに役立つぞ！

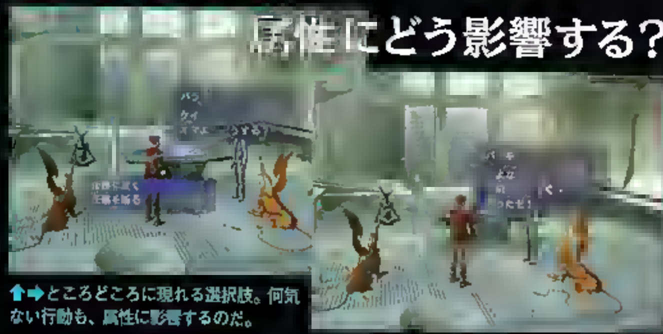
選択した行動によって主人公の属性は変化する！

『真・女神転生NINE』のキーワードとなる"9つの属性"。正義と秩序を好むLAW（ロウ）、破壊と混沌を好むCHAOS（カオス）、均衡を保つNEUTRAL（ニュートラル）の3属性と、善なる考えを持つLIGHT（ライト）、中立を守るNEUTRAL、邪悪な考えを好むDARK（ダーク）の3つの側面がある。そのときのプレイヤーの状態は、NEUTRAL-CHAOSというように表示される。

ゲームスタート時には、プレイヤーの属性はNEUTRAL-NEUTRAL（どちらにも傾いていない状態）だが、出てきた選択肢への対応や、悪魔との戦いかたなどさまざまな要因によってLAWに傾いたり、CHAOSへと傾いていったりと属性が変化していくのだ。

ここでは、『NINE』で発生するイベントを例に、属性の変化について説明していこう。

属性にどう影響する？



⬆➡ところどころに現れる選択肢。何気ない行動も、属性に影響するのだ。

バラキの誘いに乗るか？　乗らないか？

中央管理局のツヅミからの情報で、以前トラブルを処理したアックスという人物が、主人公とバラキたちに会いたがっているらしい。それを聞いたバラキは、主人公に「アックスに会いに行かないか？」と誘ってくる。明らかにワナだとわかるアックスの誘いに乗るか、無視するかで属性に変化が起こる。





⬆➡ツヅミに指示されていないのに、六本木に行こうと言うバラキ。誘いに乗るか？

Yes—バラキの誘いに乗って六本木へ



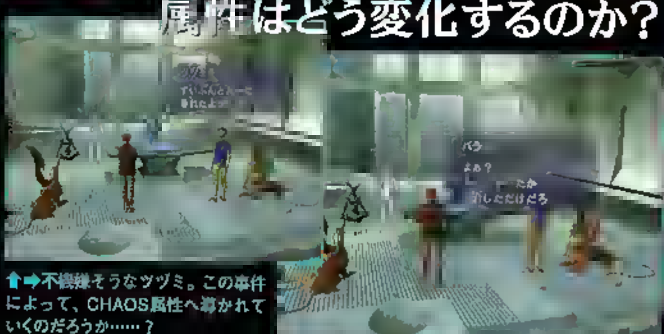
⬅やはり主人公とバラキに敵意を持っていたアックス。いきなりノイズを登場させた！

敵の作り出したノイズとバトル！



⬅六本木でアックス一味に会うと、彼らが違法プログラムで作り出したノイズと戦闘になる。この状況では、戦いを好むCHAOS属性に傾いてしまうのか？

この事件で属性はどう変化するのか？



⬆➡不機嫌そうなツヅミ。この事件によって、CHAOS属性へ導かれていくのだろうか……？

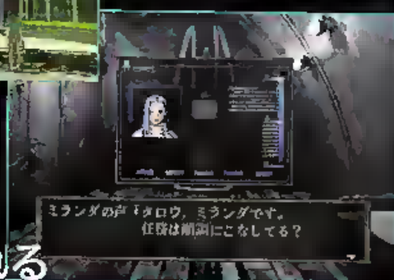
No—バラキの誘いを断りパトロールへ

通常のパトロールを行うことに……



⬅バラキの誘いには乗らずに、通常の任務であるパトロールに出かけることに。アックスとのバトルは発生しない。

そして新たな任務を任される



➡自宅にミランダからの通信が入り、つぎの任務が発生する。現実世界にいても、通信を受け取れるのだ。

属性が変わることで何が起こる？

主人公の属性が変化していくことで、さまざまな影響が起こる。属性にいちばん大きく左右されるのは、連れて歩ける悪魔の種類だろう。当然、主人公と違う属性の悪魔を仲魔にすることはできない。また、シナリオにも変化が起こり、属性によって発生するイベントも異なってくるようだ。よく考えて行動する必要がある。



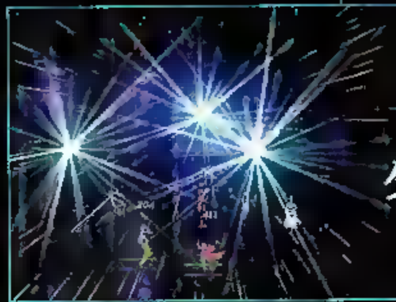
⬆NEUTRALを中心に、LAW、CHAOSの軸とLIGHT、DARKの軸がある。プレイヤーのポジションが左上なら、LIGHT-LAWとなる。

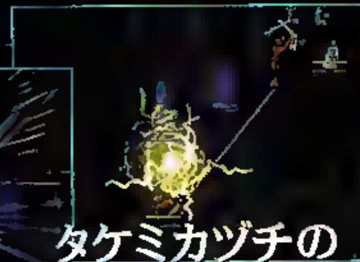
戦闘シーンの最新画像を公開！

『NINE』にはいままでの『真・女神転生』シリーズにはない、新しいスタイルのバトルシステムが採用されている。電脳空間で複数のパーティーの戦闘が同時に発生するRTS（リアル・タイム・ストラテジー）バトルと、キャラクターや悪魔の戦いを間近で見ることができるタクティカルバトルの２種類だ。今回は、バトルの最新画像を紹介するぞ。



↑リアルタイムに状況が変化していく。グリーンは自陣地、オレンジは敵陣地となる。





タケミカヅチのジオダイン

←↑鬼神・タケミカヅチといえば雷。ジオダインは、やはり強力な攻撃だ。







↑→複数のパーティーが個々に戦っている。敵を倒せばそのエリアは自陣地になり、オレンジの部分をすべてグリーンに変化させれば制圧完了となる。

スピーディーに進行するRTSバトル！

大迫力の戦いがくり広げられるタクティカルバトル！

↓敵の攻撃から身を守るシールドを張る。Xboxのスペックで再現されたエフェクトを見るのも『NINE』の楽しみだ。



アヌビスの闇の壁



サラヴァティの勇奮の舞

↑味方を鼓舞する"勇奮の舞"。攻撃のエフェクトだけでなく、悪魔の動きも美麗。見入ってしまいそうだ。

さまざまな顔を見せるイデアスペースの人々

最初のページで少しだけ触れたが、イデアスペースの街にはいろいろな顔がある。その街に集う人々もさまざまで、主人公に協力的な人もいれば、敵意をむき出しにする者もいる。彼らの考えをただ聞き流すのではなく、プレイヤーなりに考え、行動することが、主人公の未来を変えていくことになるだろう。

ここでは、今回新たに公開されたイデアスペースの街並を紹介していこう。

現実世界に不安と不満を抱く……





←現実世界では贅沢は禁物。人々は不安と不満を抱きつつ、電脳空間でつかの間の夢を楽しむ。

役に立つ情報をゲット！





←↑デバッカーである主人公にとって、情報は命。いろいろな人と会話をしよう。



ナビについても勉強！

←イデアスペースの人々には、ナビは大切な存在。話題にのぼる回数も多いに違いない。話を聞いていくうちに大発見があるかも？



偽善者と呼ばれ……

→いきなり"偽善者の飼い犬"呼ばわりされ、罵られる主人公。この人物とのあいだには、どんなトラブルがあったのか？





そしてこの街は？

↑→香港や中国らしき街並。ここはいったいどこなのか？ どうやって行くのか？ まだ謎に包まれたの街だが、これからの情報に要注目だ。

チェイス、ガンファイト、ムービーが織りなす究極のアクション

マイクロソフト、元気、そして『ファイナルファンタジー』シリーズのムービーなどで世界に知られるデジタルスタジオ・白組が最強タッグを結成した！　カーアクションとガンシューティング、それらをシームレスにつなぐムービーが織りなす、まるで映画のようなゲーム、『マキシマムチェイス』がいよいよXboxに登場するぞ！



ムービーシーン

←チェイスモードとガンファイトモードを継ぎ目なしにつなぐのが、ムービーシーンだ。実写とCGの合成はまさに圧巻のひと言。1本の映画を自分の手で作れる楽しさがこのゲームにはある。



チェイスモード

←追跡車の魔の手から逃れるために、脱出口を捜し、街中を駆け抜ける。それがチェイスモードだ。豊富なクルマが登場するのが見逃せないぞ—

→執拗な敵の追撃に銃で応戦。ガンファイトモードはパッドで操作するガンシューティング— ただ単に撃ちまくるだけでない戦略性に注目だ。



ガンファイトモード

MAXIMUM CHASE™

いよいよ明らかになりはじめた『マキシマムチェイス』の全貌を、開発者インタビューとともに詳細にお届けするぞ！

ゲームシステムの詳細を開発者インタビューから読みとれ

A action

タイトル	マキシマムチェイス		
発売元	マイクロソフト	ジャンル	ノンストップカーアクション
発売日	9月26日発売予定	価格	予価6800円（税別）
開発	元気	制作者	プロデューサー：山路和紀
ブロック数	未定	システム対応	5.1ch HDTV
その他			

映画『コブラ』のカーアクションが原点

——カーアクションそしてガンシューティングの融合ってすごいですよね。

山路　本作のヒントになった作品があって、シルベスター＝スタローンが出ていた「コブラ」（86年）がありましたよね。その映画の中でスタローンがフォードのマーキュリー（1960年代のアメ車）に乗ってカーチェイスしているシーンがあったんです。追っ手が来たら180度ターンして銃を発射、またターンして走り去るという。そのシーンにやりたいことが集約されているんですよ。コンセプト段階からそれがやりたかったからカーチェイスとガンファイトは切っても切れなかったですね。

——ハリウッド映画を意識している？

近藤　そのとおりです。開発初期は、ありとあらゆるカーアクションがあるだろう映画を借りてきて見てましたから。朝から晩まですね（笑）。むこうのノリをなんとか再現しようって。だから「マキシマムチェイス」ではリプレイがあるんですけど、決してリプレイとはいわずにフィルムとしていますし、こだわっています。

——映画として本作を見るとどれくらいのボリュームなんですか？

近藤　1時間は超えるんじゃないですかね。ワンステージ5分としても、ムービーはかなりありますから。自分でシーンを作り出すというのがコンセプトにあって、フィルムが気に入らなかったら、再度プレイしてフィルムを撮り直すこともできます。あとでフィルムを見て優越感に浸ってほしいですね。

——デザインのほうはいかがでしたか？

堀越　元気としては「首都高バトル」のようなレースゲームのノウハウはあるんですが、アクションゲームなので、プレイヤーが何をするのか想像がつきませんでした。なんでもできるというのが基本コンセプトでしたからね。



マイクロソフト　Xbox事業部制作統括部
山路　和紀氏
リードプロダクトマネージャー。プロデューサー役を務める。

CHASE MODE 追われる恐怖を体験せよ！

謎の武装集団に追いかけられることとなった、ロス市警の刑事リックと正体不明の美女。チェイスモードではリックが愛車を運転し、敵の追撃から逃れるのが目的となっている。

ゲーム上に展開される広大なマップの中で、迫りくる追跡車を体当たりで破壊しながら、脱出口を捜さなければならない。ただ逃げるだけではなく、爆発する道路を全速で駆け抜ける、なんてイベントが、ミッションごとに用意されているのだ。



自由に街中を駆け巡れる

⬅広大なフィールドは自由にどこでも走ることができる。脱出口を見つけるのも、もしかして大変なことなのかもしれない。



体当たりで敵を破壊

➡追跡車は執拗に主人公たちのクルマを狙ってくる。チェイスモードでは銃で応戦することはできないので、積極的に体当たりで攻撃しよう。



脱出口を捜し当てろ！

⬅画面奥に見えるのが脱出口へのヒントとなる矢印だ。敵の追跡をかわしながら、矢印を目安にして広大なマップを走れ！

デフォルトで登場するクルマは5台



シボレー カマロ

1970年代のアメリカの名車、カマロが登場。5.7リッターの大排気量はまさにパワーの固まり。スピードで追撃をかわせ！



シボレー S10

シボレー社のピックアップトラック、S10がゲームに登場するのはもしかして初めて？ 耐久力や体当たりの性能が高いのかな。



レクサス SC430

レクサスとは、トヨタの一部車種のアメリカにおけるブランド名のこと。SC430は日本ではソアラ。そう、オープンカーの登場だ。



ニッサン 350Z

まさに今日（7月30日）、デビューしたばかりのニッサンのスーパースポーツ、フェアレディZがいち早くプレイ可能なのだ！



シボレー コルベット

こちらのコルベットは上のカマロとは違い最新車種。6速のミッションを持ちアメリカの現代版スーパーカーとも言える。

リアルさよりもカーアクションとしてのおもしろさを追求

――プレイ中に、マップやほかのカーアクションにあるような矢印が表示されていませんよね。

近藤　逃げるという行為って、目的地まで最短ルートで行けばいいということとイコールじゃないと思うんですよ。目的地はあるんですけど、逃げかたはプレイヤーにお任せします。目的地にたどり着く、のではなく逃げるという緊張感を出したかったので、矢印やマップは極力入れないようにしました。

山路　実際にプレイして感じる緊張感、恐怖感をプレイヤーに感じさせたいし、極端にゲームとして割り切った形に落とし込みたくなかった。ここまで街も作り込んで、クルマも本物らしくできたときに、ゲーム的な矢印のシステムとか、コースを区切るバリケードなどで雰囲気を壊したくなかった。若干アシストはありますけど、いい形で実現できたと思います。

近藤　クルマの挙動に関してもリアルに作っています。アクションゲームということでゲーム寄りにはなっていますが、気持ちよさを重視しました。

山路　シミュレーターとは違うので、スピンばかりしていたらチェイスになりませんから。でも、各クルマの持つ個性を感じてほしいので、しっかりとやっています。とくにリプレイをフィルムでじっくり見られるので、サスペンションの沈み具合とかはきっちり再現しています。

――デザインとしても大変だったのではないでしょうか？

堀越　今回はクルマが壊れるので、さらに大変でしたね。壊れる部分には、よりポリゴンをさかなければならないし、壊れかたにもこだわっているので。実際と違う壊れかたじゃ意味がないですから。よくライセンスがとれたと思うほど壊れますよ（笑）。



元気
近藤　弘 氏
企画開発部
ディレクションを担当。

GUNFIGHT MODE 追っ手を銃撃戦で追い払え！

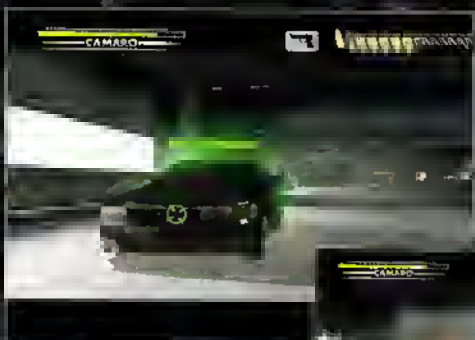
逃げるばかりが『マキシマムチェイス』じゃない！ 運転を謎の美女に託して、クルマの窓から身を乗り出して銃で攻撃するのがガンファイトモードだ。ガンファイトモードでは、謎の武装集団による追撃のほか、ボスキャラともいえる乗り物がステージ最後に登場するぞ。追跡車と多彩な攻撃を仕掛けてくるボスを、独自のシステムを駆使して撃ち抜け！



⬆逃走が基本のチェイスモードから、一転して攻撃主体のガンファイトモードへ！

敵車を撃ちまくる！ これぞガンシューの王道

ガンファイトモードは、追跡車を銃で攻撃、撃破していくモードだ。正体不明の美女が運転しているという設定なので、プレイヤーは銃の操作をするだけでいい。基本システムは、ふつうのガンシューティングと変わらず、敵車にヒットポイントが設定されており、そのヒットポイントがなくなるまで撃ち込めば、敵車を破壊することができる。ガンガン撃ちまくろう！



⬅敵車も銃で応戦してくる。敵車は、攻撃するまえに緑のオーラに包まれ攻撃を予兆、赤になると攻撃してくるので、そのまえに破壊しなければ！



➡敵車の上にはヒットポイントを示す緑色のバーが表示されている。このバーを攻撃によってなくせば撃破となる。ザコ追跡車はともかく、ステージ最後に登場するボスキャラは、とてつもなく長いバーを持つ。

銃は乗っているクルマで変わるぞ

主人公はストーリーの中でクルマをつぎつぎと乗り換えていくのだが、その際、主人公が持つ銃も変わっていく。

銃には装填弾数や威力といった性能の違いがある。どの銃でも装填弾数が尽きたらリロードしなければならないのだが、リロードを終えるまで若干、空白の時間が生まれる。装填弾数が多ければ、リロード回数が少なくなり、戦闘の効率は上がるはずだ。もちろん強力な銃は弾数が少ない、なんてバランス取りもきっちりなされているぞ。



⬆カマロに乗っているときは、9ミリパラメラム弾の銃に。16連射が可能だぞ。



⬆S10乗車時は45口径に。装填弾数こそ少ないが、威力はカマロのものよりも高いぞ。

マキシマムショットの威力、そしてコンボとは？

ガンファイトモードには、敵車をガンガン撃ちまくる爽快感とは別に、敵車を効率的に破壊するシステムも用意されている。それがマキシマムショットとコンボシステムだ。確かにゲームには爽快感が絶対に必要。それを土台に攻略性のあるシステムを導入することでゲーム性が深まるのだ。マキシマムショットとコンボシステムには、そんな攻略性が満載されているぞ！

ボタンを押し続けると

➡ショットボタンを押し続けると、サイトが光りを放ち始める。これがマキシマムショット発動の合図だ。発動させるまでには、1秒程度の時間がかかり、そのあいだは攻撃不能となっている。タイミングが重要だ。





弱点が表示される

⬅完全にマキシマムショットが発動すると、敵車に弱点が表示される。タイヤを撃つとスピン、ラジエーターを撃つと爆発する。どちらも1発で、敵を戦闘不能状態にすることができるぞ。

敵をまとめて倒すとコンボが成立

➡コンボとはコンビネーションの略語のこと。敵車を破壊すると爆発、炎上するのだが、この爆風に別の敵車を巻き込むことで、同時にダメージを与えられる。そのとき敵車のヒットポイントが少なければ、爆風のダメージで壊れ、コンボが成立するのだ。



爽快感だけじゃないシステムを目指して

——ガンファイトモードはどういうコンセプトなのですか？

山路　映画のカーチェイスにあるような、女の子に運転を託して、後ろを振り向いて撃つというシチュエーションの中で、どれだけ楽しませることができるか、というのがコンセプトです。

近藤　チェイスで逃げているだけだと、ストレスが溜まりますよね。それを解消するために、ガンファイトは最初かなりハデな作りになっていたんですよ。でもあまりに戦略性がなく、すぐ飽きてしまう感じだったんです。そこで採用したのがマキシマムショットです。タイヤを撃ったらスピンするし、ラジエーターを撃つと爆発します。

ウインドー越しに運転手の頭を狙う、なんてアイデアもあったんですけど、狙うところが多いと焦点がぼけてしまうので、3ヵ所に固定しました。戦略性もあるし、ガンガン撃ってもストレス解消になる。そんなバランスが取れたと思います。コンボという連鎖のシステムも採用していて、バランスを調整しました。難産でしたね。

いままでのカーアクションじゃない！ これぞ「マキシマムチェイス」

ここでは『マキシマムチェイス』が持つ、ゲーム性以外の魅力を検証しよう。このゲームの最大の特徴は各ゲームモードをシームレスにつなぐボリューム満点のムービーシーンだ。自分のプレイとムービーシーンを合わせて見ることで、まるで1本の映画を見るように楽しめるのだ。

登場するクルマもニッサンの最新車種、350Zが早くも登場する。しかも、敵車に体当たりされると気持ちがいいほど壊れていくのだ。世界で初めて事故で壊れる350Zは、このゲームの中でかもしれない!?

実写とCGの合成が生み出す究極のムービーシーン

『マキシマムチェイス』のムービーはCMやゲームのCGで知られる白組が担当している。画面写真を見てもらえればわかるとおり、どこまでが実写で、どこまでがCGなのかわからないほどのクオリティーだ。これに自分のプレイのリプレイであるフィルムを連続で見ると、1本の映画のできあがりだ。

どこからが実写で



どこまでがCGなのか？

クルマのリアルな壊れかたに注目



←最新車種、ニッサンの350Zがこんなにボロボロだ。傷つくと走行性能や操作性に影響が出る、なんてことがあるのだろうか？ 気になるポイントだよね。

↓走行性能に影響がなくても、ライトが潰れたら暗い道での走りに大いに影響がありそう。ふたつ潰れたら……走れるのか。



広大なマップがリアルに構築されている『マキシマムチェイス』だが、クルマの出来もすばらしくリアル。そんな作り込まれたクルマが、ぶつかった場所にきちんと対応して壊れていくのだ。ヒットポイントが残り少しになると、エンジンから火まで噴き出すぞ。

最新車種350Zが早くも登場！

7月30日に発売されたばかりの350Zが早くも運転できるぞ　13年ぶりのモデルチェンジということで、大きな注目を浴びている車種だけに、操ってみたかった人が多いのでは。でもゲームが発売されるころには、街中をふつうに走っているのかな？ ちょっと残念！



↑華やかなイルミネーションをバックにたたずむ350Z。カーアクションゲームに登場するのはもちろん初めてのこと！

究極の合成？ 美麗なムービーシーン、そして隠し要素とは？

――ムービーシーンのコンセプトはどのようなものだったのですか？

山路　ムービーを作っているのは白組です。数々のCMや、最新作は金城武主演の『Returner』を手がけるデジタルスタジオですね。やるからには本格的なものにしたいという考えがあって、そのときに白組とやりたいと思いました。彼らとしても長編のムービーであるということ、カーアクションであることから賛同してくれました。

近藤　ゲーム部分とムービーがシームレスにつながることをすごく意識して作っていたので、ムービーの終わりのシーンとゲームの始まりのシーンを背景が同じになるように作りました。木の高さから、止まったクルマの角度まで、きっちり同じにするように心がけましたね。

堀越　このステージのクルマを替えてみましょう、なんてことは言えないですからね。ムービーが流れて違うクルマが出てくるわけにはいかない（笑）。

――隠し要素とはいったい？

山路　一度ストーリーをクリアーすると、まずステージセレクトができるようになります。個別でステージを遊ぶ以外にも、ミッションを用意していて、ミッションをクリアーすると隠しカーなどが手に入るシステムになっています。そこで手に入れたクルマで、もちろん性能が優れている場合もありますから、つぎのミッションがクリアーしやすくなる、なんて形で楽しんでいけるようになっています。

このゲームの目的は、もちろんストーリーをクリアーすることなんですけど、それ以降にミッションがあることで、さらに楽しめる、やりこめる内容になっているんですよ。Xboxを持っているコアなゲームプレイヤーにこそお勧めできるゲームですよ。

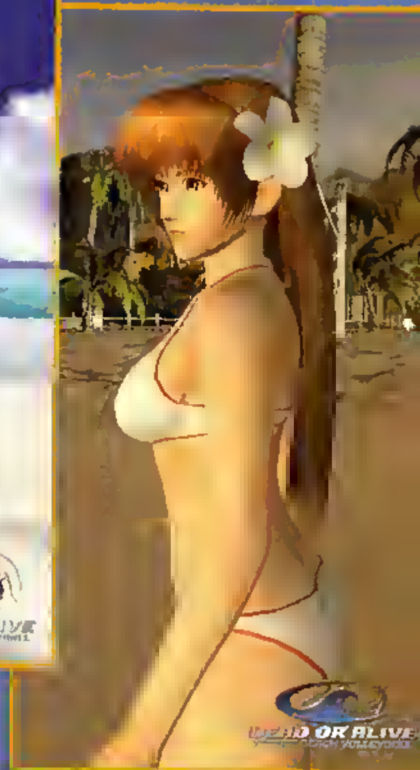


元気
堀越　水執氏
デザイン開発部。
デザインパートを担当する。

DEAD OR ALIVE XTREME BEACH VOLLEYBALL

タイトル	デッド オア アライブ エクストリーム ビーチ バレーボール		
発売元	テクモ	ジャンル	スポーツ
発売日	今秋発売予定	価格	未定
開発	Team NINJA	制作者	プロデューサー：板垣伴信
ブロック数	未定	システム対応	
その他	ー		





「DOAX」の謎を解明？

今号では最新のキャラクターCGと前号までの情報をまとめてお届けするぞ！いったいどんな要素が詰まっているのか？　改めて確認してみてはいかが？

現時点で判明している『DOAX』の要素をチェックしてみよう！

E3で電撃発表、そして国内発売がすぐさま発表された『DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball』（以下『DOAX』）。いちばんの注目は水着を着替えることができるということだろうが、もちろんそれだけにはとどまっていないぞ。バレーボールゲームとしてのおもしろさ、オープニングムービー、ミニゲームなど気になる要素で一杯なのだ。今回はそんな要素を，画面写真と発表内容から再確認してみよう！

CHECK1　バレーゲームとしての内容は？

「DOAX」はビーチバレーがメインの遊び。Team NINJAとして初挑戦のジャンルだけに、その仕上がりが気になるところだが、スポーツゲームは操作感とレスポンスのよさが決め手となるだけに，格闘ゲームのノウハウは活かせるはず。動きまわりに関しては，「DOA3」のモーション担当者が引き続き担当しているということなので、その点は保証済みかな？

➡E3で発表された画面では、キャラの足下に円形の影のようなものが存在していた。早くゲームシステムが知りたい！



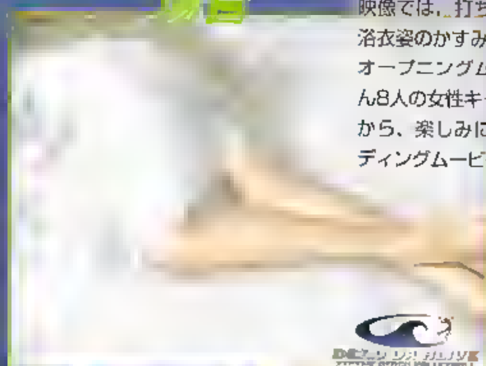


⬅レスポンスの気持ちよさを目指して開発をしているというから、スポーツゲームとして楽しめること間違いなしかな。

CHECK2　美麗なオープニングムービー

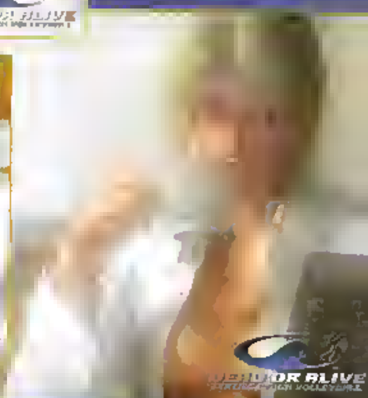
エレナの場合

「DOAX」には美麗なオープニングムービーが用意されている。写真はエレナの寝起きのものだが，E3出展映像では，打ち上げ花火を見上げる浴衣姿のかすみも公開されていたぞ。オープニングムービーには，もちろん8人の女性キャラが登場するというから、楽しみに待っていよう。エンディングムービーもあるのかな？



⬅⬋⬇ベッドから起き上がりコーヒーを飲むエレナ。大会開催地であるザックアイランドのホテルで目覚めたのだろうか？



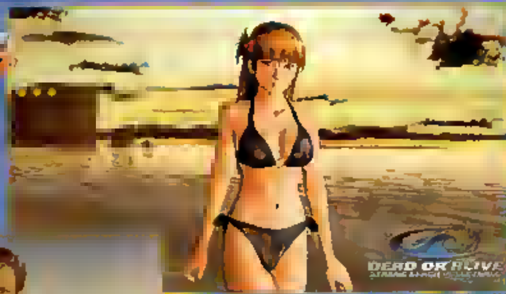


CHECK3 登場キャラは8人だが……クリスティは？

『DOAX』に登場するのは『DOA』シリーズでおなじみの7人と新キャラクターのリサで計8人。公開済みの写真にはクリスティの姿が見えないのだが……。登場を心待ちにしよう。

8人のキャラクターは，ちょっとした仕草、ボールを追いかけてよろけるといったアクションに差を持たせることで個性づけられてるという。「ヒトミはヒトミらしさ、かすみはかすみといったものが自然と感じられるモーション」（板垣伴信氏談・ファミ通Xbox8月号より）がつけられているというから，楽しみだね。

かすみ



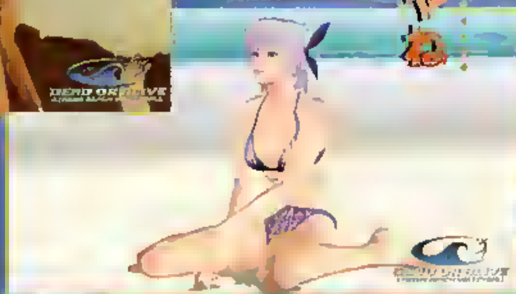
ティナ



リサ



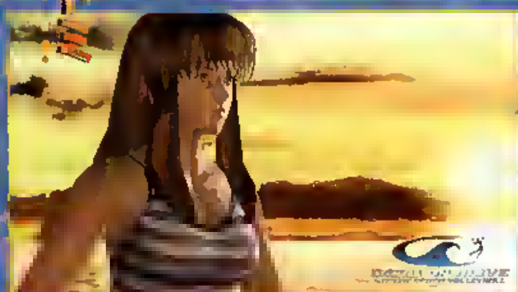
あやね



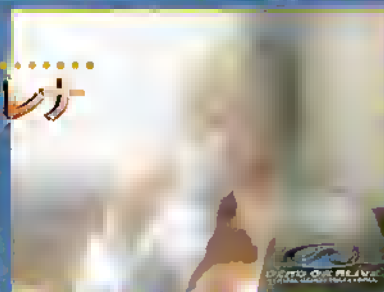
レイファン



ヒトミ



エレナ



CHECK4 お買い物システムとアイテム

『DOAX』のもうひとつの顔が買い物システム。水着は最低100着を目指して開発しているというから，もう絶句！　さらにはアクセサリーも豊富にあるというから，もうっ！





←水着をスポーツショップで購入。ザックアイランドにはアクセサリーショップも存在しているぞ。

日光の下で日焼け！ サンオイルでキレイにね



↑こちらが日焼けまえのヒトミ。ボールを追いきれずに転んでしまったときのポーズ。



↑太陽の下にいつづけると日焼けしてしまう。サンオイルはショップで買うことができるぞ。

CHECK5 まだまだ要素がいっぱい！

このほか，まだまだ謎の要素が隠されている。ザックアイランドをよ～く見てみると，ショップのほかにも遊園地らしきアイコンや判別不明の建物、果てはザックらしき銅像が建っているのが見える。アイテムを買う資金をミニゲームで獲得していくのだが、そのための施設なのだろうか？　また、前号のインタビューで『DOA3』との連動があるとの発言があったが、いったいどんな形で連動するのか？　『DOAX』で獲得した水着は『DOA3』では着られないらしいから、サバイバルモードの連勝数でお金を貯めることができる、とかかな？　謎は深まるばかりだ……。

ザックアイランドには何があるぞ？



ショップのほかにもいろいろな建物が見える。なにができるの？

↓『DOA3』と『DOAX』とでは、キャラのモーションなどまったく違うという。果たしてどう連動する？



『DOA3』との連動っていったい？

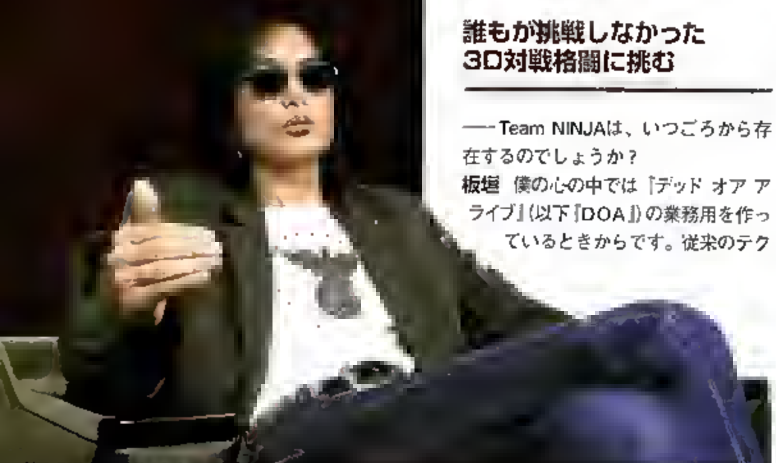
Team NINJA FREAKS

チーム ニンジャ フリークス

『DOAX』、『NINJA GAIDEN』を発表したXboxの救世主！ Team NINJAの公式ファンページが、いきなり連載で登場だっ！

第1回

Team NINJA誕生秘話！ すべてにおいてハイクォリティーを目指して



板垣伴信 いたがき とものぶ Tomonobu Itagaki
テクモ執行役員にしてTeam NINJAリーダー。『DOA』シリーズや、『DOAX』、『NINJA GAIDEN』を手がける。

Xboxユーザーで Team NINJAを知らないって人は少ないだろう。でも、「Team NINJAがどんな意志を持った開発集団で、いつからあるの？」って質問に答えられる人は多くないだろう。そこで連載第1回では、Team NINJAの哲学、そして誕生の秘密をTeam NINJAリーダーである板垣さんに聞いてみた。

誰もが挑戦しなかった3D対戦格闘に挑む

――Team NINJAは、いつごろから存在するのでしょうか？

板垣 僕の心の中では『デッド オア アライブ』(以下『DOA』)の業務用を作っているときからです。従来のテクモとは違うスタイルで開発をする部隊、明確な目的、一級の成果を達成するための部隊として、現社長の協力を得て編成したチームですね。

当時を振り返るなら、セガのMODEL2という基板を借りることが決定したあと、テクモで誰がMODEL2用のゲームを作るのか？という話になったんですよ。ところが私の先輩のプログラマーの方々は、できないと言って全員断ってしまった。そんなわけで新人の僕にお鉢が回ってきたんですよ。そのころのテクモというと、勝つとか、ドカンと行くとか、およそそういう雰囲気の会社ではなかった。ましてや3D格闘ゲームなんて誰も作れるとは思っていなかったし。でも僕は当時、格闘ゲームであろうと、ドライブゲームであろうと、3次元CGを駆使したゲームを作れる自信がありました。ずっとそういう勉強をしていましたしね。

いまでこそ3D格闘って誰にでも作れるような感じですけど、当時はテクモに限った話だけでなく、ほかのメーカーからオペレーターさんまで含めて、業界のだれもが「まともな3D格闘はセガにしかつくれない」、そう信じきっていました。『バーチャファイター2』というすばらしいソフトがありましたからね。だから『『バーチャファイター』に打ち勝つソフトを作るんだ』と僕が言っても、だれも信じなかった。信じないどころか笑われましたよ。そういえば当時、ゲーメストに僕らのインタビューが載ったときのキャッチはおもしろかった。"恐れを知らない男たち"ってキャッチをつけられましてね、さすがにあれには笑いましたよ(笑)。

でもね。人が笑おうが何を言おうが、僕にはまったく関係ない。だって必ずやり遂げる自信があったからね。そしてそれをやり遂げるためには、まず社内の意識改革まではできないまでも、「俺は、いままでの従来のテクモのスタイルでは開発しないぞ」という決意を開発部の中で表明する必要があった。我々は"みんなが諦めてしまうことを諦めない。必ずやり遂げる"のだということをね。テクモでチーム名なんてものを自分でつけようなんて、それまで当然なかったですよ。ある意味、現状の開発手法を否定して、いわば先輩を敵に回してまでチームビルドを行ったわけだから。"板垣係長が格闘ゲームを作るチーム"とかそんなんじゃ、なんかわけもわからないし、意味もわからないじゃないですか(笑)。だからハッタリの利いたチーム名が必要だと、そのころからずっと考えていました。

2Dと3Dの融合がチームのまとまりを生んだ

――板垣さんの中では最初からTeam NINJAだったんですね。それ以降は？

板垣 サターン版『DOA』の開発時に

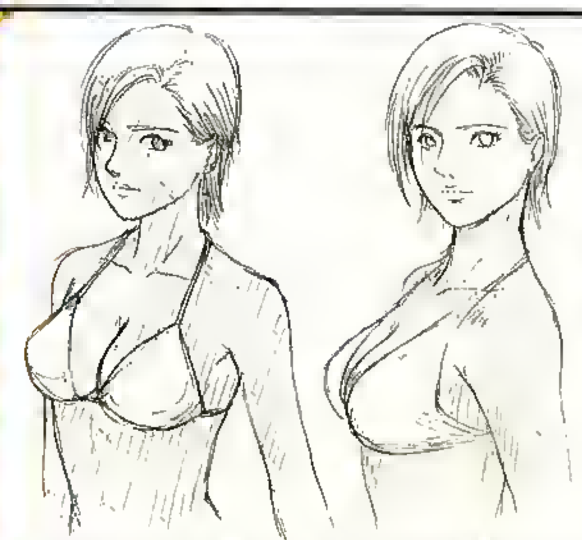
Team NINJAのお蔵出し

当コーナーではTeam NINJAの秘蔵映像やイラストを紹介！ 公式連載ということで、いままで決してプレイヤーの目に触れることのなかった貴重な絵素材をお蔵出ししてもらうぞ。

今回は記念すべき連載第1話ということで、いまだプロフィールさえ明かされていない『DOAX』のリサの開発原画を大公開だ。

デザイナーズコメント

南国の砂浜で、ビーチバレーの経験者として、格闘家の『DOA』の女の子たちを引っ張っていくリサ。聡明で気さくな性格の彼女は、人当たりもよく、みんなのまとめ役として楽しくゲームを展開してくれるでしょう。



↑↗上半身のラフイラスト2枚。ポリゴン化された今回の付録の顔つきと比べると、若干丸顔な印象が。『DOA4』でも活躍の場はあるのだろうか？



←『DOAX』で初登場となる新キャラ、リサのラフイラスト。水着ではない、普段着の設定が詳細に書き込まれている。リサは生足だそうです……。

チームニンジャ公式ホームページは http://www.tecmo.co.jp/teamninja/ です。

『闘姫伝承』（アーケードタイトル。2D対戦格闘）のスタッフが入ってきたんですよ。いまの『DOA』のメインプログラマーは『闘姫伝承』のメインプログラマーです。彼は「格闘ゲームは2Dだ、3Dなんて格闘ゲームじゃない」と言っていたんだけど、なんとか口説いて『闘姫伝承』のスタッフを集めたんですよ。そこでチームとしては50人くらいになりました。ただ、それまでは本当にかたや2D、かたや3Dでしょ。お互いに相手を否定しているわけですよ。口にしなくても心の中ではね。そういう相反するけど、ぜんぜん違う経験をしてきたスタッフで作れば、もっとすごいものができるんじゃないかといって作ったのがサターン版『DOA』です。だからサターン版ってぜんぜん違うでしょ。

あのころからチームとしての意識がスタッフの中に生まれてきました。Team NINJAとしての仕事のクオリティー、求められる開発のスピード、そして結果に対する誇りを持って仕事をしてくれるようになりました。

つぎに作った『DOA++』は、まず基板が低性能だったんですね。だから僕たちはビジュアルによるアピールを一切捨てて、ゲームシステムだけを追求して開発しました。つぎに本気勝負で『DOA2』を作るために、一回ゲームシステムだけを追求したものを作っておかなかればならなかったんですよ。それをやっておかないと、『DOA2』をいざ作るときに全重心をかけて作ることができないと思っていましたから。

作ったものに責任を取る それが名乗った理由

——社外的には『DOA2』くらいからはTeam NINJAの名前を世に出し始めましたね。これはどういう理由で？

板垣　「これはテクモが開発したものだ」という言いかたではなく「これはテクモのTeam NINJAが開発したものだ」と私が明確に言うようになったのは、たぶん『DOA2』からです。理由はいくつかあるけど、ひとつは自信。もうひとつの理由は、僕らはひとつのハードに停滞することなく、つねに最先端のハードに興味を持って開発しているんですが、だから結果として、使うハードがいつも変わってしまってきた。しかし当時のテクモのほかの開発チームは違った。要するに僕ら以外のラインナップは全部プレイステーションだったんですね（笑）。

テクモというのはプレイステーションしかやらない会社だと、そういう誤解すら受けかねない状況だったんです。それは私たちだけでなく、ひいては会社が困ることになるわけです。だから僕たちはテクモではあるけど、Team NINJAなのだと。そして自分たちの哲学でゲームを作っているんだと。そういうことを社外、いや社会に対してキッパリと言っていく必要がありました。

Team NINJAはナンバー1のクオリティーのゲームを作る。言ったことは有言実行する。みなさんの意見も採り入れてとにかくいいものを作っていくんだよ、ということを社会に対して言っておく必要があったんです。できてから言うのなら誰でもできる。終わってから能書きを垂れるのも簡単です。しかし、本当に何かを成し遂げようと意志があるならば、やるまえに言う必要があるんですよ。

『DOA2』はTeam NINJAの哲学、求めるクオリティー、規模、先端性などをすべて具現化することを目的としたプロジェクトでした。当時の格闘ゲームのすべての要素を包括し、なおかつすべての要素において上回ることがテーゼ。しかもハードはあえてMODEL3ではなくNAOMIを選びました。ハードが3次元計算してくれることによって、なかば自動的に高品質な絵を出すMODEL3を使って勝ったところで、僕らの哲学上何の意味もないんです。そうではなく、すべてをソフトウェアで計算して、まさに我々が書いたプログラムが絵を叩き出すNAOMIを使って、最高の格闘ゲームを作り上げることにこそ、意味がある。そこに価値を感じてあのマシンを選んだんです。

そのときから、ソフトウェア技術者集団としてのTeam NINJAの本当のブランディングが始まりました。

——社外的には『DOA2』からだけど、開発のスタンス、哲学は初代『DOA』からだったんですね。

板垣　そうですね。スタッフもほとんど替わってませんし、Team NINJAがいつできたかというと、『DOA』からということになるでしょう。

ああ、そうだ。さっき僕らは使うハードを変えがちだ、ということを話しましたが、そう考えると、今回Xboxに我々が3本新作を出すということは、なかなかありえないことですね（笑）。まあジャンルはぜんぶ違うけど。

しかし今回、我々Team NINJAは『DOAX』と『NINJA GAIDEN』を『DOA3』と同じく、一級のクオリティーのタイトルとして、Xbox向けに出します。我々が3本もこのハードにソフトを供給する理由は単純です。Xboxのパワーと魅力が、我々の目から見てもいまなお色あせないからです。それくらいすばらしい機械だということ。

まあこのことは、ずいぶんまえから僕は言ってるんだけど、最近ようやく信じてもらえるようになってきた。うれしいですよ（笑）。

（2002年7月15日収録）



➡この日、じつは誕生秘話だけ出なく、これからの意気込みも語ってくれた。次回以降で取り上げるぞ。

今月の爆弾発言

——先日『DOA4』が2003年に発売されるとのリリースがありましたね。

板垣　ははは。社長がなにか言ったそうですね。でもゲームを作るのは僕たちだから（笑）。でも、もう『DOA4』のプロットは考えていますよ。かなりいいですね。システムはさらによくなるでしょう。いつ発売するのか、ですか？　そうですね。もっともドラマチックな瞬間に、もっともドラマチックなゲームとして登場させる。いま、話せるのはそんなところです。

つっちーのTeam NINJAってこんなところ

『DOA3』開発完了前夜



土原　絵里子　ネットワーク事業部プロモーション課（わかりやすくいうと広報さんです）。縁の下の力持ちです。

はじめまして、つっちーです！　これから毎号、プロデューサーからも語られない!?Team NINJA情報などをお伝えしたいと思いますのでよろしくお願いします♪

突然ですが、Team NINJAというところは、とにかく時間の許す限り本当の意味で"ギリギリ"まで作りこむ、とんでもない集団です（笑）。まだ皆さんの記憶に新しい『DOA3』。いったい、発売前にどこまでギリギリ作りこむことができるのか？　ということで、まずスタッフができあがったものをアメリカにみずから持参することが決定☆　その後、何時の飛行機、何分の電車！ そんな1分1秒単位での闘いがありました……。あのときはハラハラしましたが、いま思えば、あの闘いがあってこその『DOA3』なんだなぁって思います！



⬅⬋『DOAX』が早くもグッズ化！ 詳しくはテクモ公式ホームページへGO！

お便り大募集！

当コーナーでは、皆さんからのお便りを大募集しています。

- Team NINJAへの応援メッセージ
- Team NINJA関連のイラスト
- 板垣さんに聞いてみたいこと
- Team NINJAのお蔵出しで取り上げてほしい素材のリクエスト
- つっちーへの質問

などなど、大募集中！　お便りには住所・氏名・年齢・電話番号を忘れずに明記してください。

〒154-8528
（株）エンターブレイン
ファミ通Xbox編集部
「Team NINJA FREAKS」係

紅の海 Crimson Sea

開発者が明かす 痛快バトルアクションの魅力

コーエー初のXboxオリジナルタイトルの詳報第2弾は、開発者の口から明かされる、衝撃のゲーム内容だった！

タイトル	クレナイノウミ クリムゾンシー		
発売元	コーエー	ジャンル	アクション
発売日	今秋発売予定	価格	6800円(税別)
開発	コーエー	制作	プロデューサー：杉山芳樹
ブロック数	未定	システム対応	5.1ch
その他			

A action



➡空を覆い尽くす無数のエネミー。実際のゲーム上でこの数が襲来！

仲間はどう助けてくれる？ 探知システムは？ 疑問の数々に鋭く、深く迫る！

『紅の海』は、空前の数の敵を撃ち倒す、爽快なアクションゲームだ。概要しかお伝えできなかった前回の記事を反省した編集部は、多忙な開発者をむりやり直撃。新たなゲーム画面とともに、その全貌に迫ってみたぞ。

＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊

――このゲームの世界観は？

小堤　舞台となる星系は、地球より進化した他星系というより、違う世界と言ったほうが。SFファンタジーですね。テクノロジー的なところを理論的に詰めるのではなく、もう少し空想の部分が大きい。ファンタジー寄りです。

杉山　星系が舞台なので星を渡るのですが、ほかの惑星に渡ると、そこの形状から何からすべてがそれまでと違う。知らない場所へ旅行に行ったときの感覚を出したかったんです。

――ストーリーは？

小堤　出生の秘密を持った主人公のショウが、その秘密の数々を解き明かし、秘められた能力を開花させながら戦います。謎解きの要素よりも、内面の葛藤や仲間と織り成す人間ドラマの比重のほうが高いですが。

――『紅の海』というタイトルの意味は？

杉山　ストーリーの中にある謎に関わってきますので……。最後までプレイしていただければわかりますので、ぜひラストまで（笑）。

――システムの概要を。

小堤　プレイのメインは撃つことですが、それに斬る、ジャンプなどのアクションも駆使して敵に立ち向かいます。なかにはアクションアドベンチャーの要素もまじえながら、全20ミッションを進めていきます。

杉山　イメージは『真・三國無双』シリーズの"無双モード"に近い。人との会話など、RPG的な趣もありますが、『真・三國無双』シリーズよりバリエーションは豊富です。音声はオール英語の日本語字幕付きです。全世界市場をターゲットにしていますから。

――『決戦』シリーズで使われていた"群れ制御エンジン"も搭載されていますね。

小堤　"群れ"と"ただたくさんいる"というのは違うんです。お互いの干渉度合いや行動基準などから生まれる群の動きが、"引き"で見てみるとすぐわかるんですが、『決戦』のときもそうでしたが、そのリアル感がたまらなくおもしろい。それを今度はシミュレーションではなくアクシ

STORY

壮大な宇宙に広がるテオフィルス星系。
独自の文化を持つ複数の惑星からなるこの星系に
突如起こり始めた謎の事件。
そこに巻き込まれた主人公ショウは、
星々をまたにかけ、その謎を追う冒険をくり広げる。
謎の生命体との戦いを展開する中で、ショウは、
みずからが背負う宿命と事件の真実へと辿り着く。



プロデューサー
杉山 芳樹 氏
広報、営業を歴任し、本作『紅の海 Crimson Sea』で開発プロデューサーに初挑戦の新進気鋭クリエーター。

基本はアクション シューティング要素も高い



➡撃つ、斬るといった攻撃がメイン。武器のカスタマイズも魅力のひとつ。プレイヤーの好みに応じた使用ができるようなシステムとのこと。



場所が変われば 建物も変わる！ 人も変わる？

⬅星から星へと渡り歩くため、ある場所から別の場所へ行くと、ガラリと様子が違うこともある。「東京と中東くらいの違いが見られます。建物ひとつにしてもぜんぜん違います」とのことなので、新たな場所へと進んだ[illegible]は要注目。

※画面は開発中のものです。



↑ゲーム初期の段階なのだろうか？　画面右下のレーダー（？）も仲間のゲージも見当たらないが⋯⋯。



↑複数の仲間を左右後方へと配置、主人公の死角をカバーするフォーメーションをとることができそう。

ョンに使ったら違う展開ができるんじゃないか。それがこのゲームを作ろうとしたきっかけのひとつでもあります。

――敵モンスターである"エネミー"は、一度にどれだけ登場するものなのですか？

杉山　一度に制御する数は、いちばん多くて1000を超えます。この群れがひとつの形になり、散開してまた形になって……見ていて飽きないですよ。見ているだけだとやられてしまいますが（笑）。1体だけのエネミーでも、形状や攻撃方法が多彩なので、相手によって戦いかたがずいぶんと変わります。

小堤　このエネミーの表示を筆頭にしたさまざまな理由で、このゲームは他機種には移植不可能です。「移植しろ」って言われたら、正直どうしたらいいのか（笑）。

杉山　ウリになる部分は、すべてXboxならではの機能を使ったものですから。それを変えてしまってはまったくの別モノです。

――仲間はどのように主人公を助けてくれるのでしょうか？

小堤　プレイヤーが動かせるのは、主人公だけです。仲間はミッションに応じて主人公にくっついてきます。簡単な指示を与えることで、独自に判断して行動します。

杉山　主人公を中心としてどの位置に配置し、どこを向かせるか、という"フォーメーション"選びが重要ですね。

――探知システムはどんなもの？

小堤　基本的には主人公が装備している装置です。敵がどこに潜んでいるかわからない緊張感を出したかったのですが、1000体を隠すのには限界がある。そこでおおよその距離だけわかるようにして、方向までハッキリわかるようにはしていません。見えないけど、いるのがわかっていながら行かなきゃいけない、というのを表現したくて。このシステムを使って楽しめる遊び、ミッションもあります。

杉山　探知システムの基本はレーダーですが、せっかく5.1chの音と振動機能があるので、肌で感じてもらいたい。主人公のドキドキを、振動機能で伝えるようにしています。

――ほかにアピールポイントは？

小堤　イベントシーンも力入ってます。[illegible]の表情もモーションキャプチャーで「ついここ[illegible]やってしまった」というくらいのクオリティになってます。ぜひここも見ていただきたい。



↑体が大きいわりにちょっと臆病。口数は少なめ。ふだんはおとなしくて争いを好まないが、いざとなれば、その体格にふさわしいパワーを発揮して暴れまわることもある。



➡竹を割ったような性格の女性。ノリもいいが、調子もいいといったところ。強さがあまりないのが不安だが、ずる賢さと口のうまさがそれを補う。どんな局面で役立つのか？



ディレクター
小堤 啓史氏
最近の代表作として、同社『決戦』シリーズ（PS2）の開発に携わる。古くは『エアーマネジメント』も手がけた、経験豊富なクリエイター。



こだわりの全125車種を初公開！
クルマ好きはチェック！

segaGT2002™

ついに発売日が決定した「segaGT2002」！
今回はどこよりも早く登場全車種で一挙大公開だ！

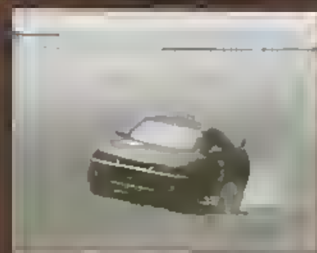
タイトル	セガGT2002		
発売元	セガ	ジャンル	ドライビング&カーライフシミュレーション
発売日	9月12日発売予定	価格	予価6800円（税別）
開発	ウウエンターテイメント	制作陣	プロデューサー 今枝剛一
ブロック数	未定	システム対応	5.1ch HDTV
その他	未定		

『segaGT』の伝説再び！走行中のクルマの挙動は"リアル"の一言！

前作となるドリームキャスト版『segaGT』発売から約3年。いよいよその発売日が9月12日に決定した『segaGT2002』。前作もリアルなグラフィックが好評だったが、本作はさらにグレードアップ。クルマはもちろん、背景の隅々までこだわりぬいた、驚異的なグラフィックで堂々登場だ。多彩なモードが用意された本作は、本格的なレースモードが楽しめる"segaGT2002モード"と、往年の名車が多数登場する"クロニクルモード"をふたつの柱に、"クイックバトル"、"タイムアタック"などでバトルを楽しむことができる。開発チームがとことんこだわりぬいたクルマの挙動に関しては、登場するクルマごとの"走り"の個性を完全再現するほか、レース中のタービンブローまでも再現されることが判明したぞ。



↑走行中に突如タービンブロー発生。画面のメーター横にも警告灯が点灯。



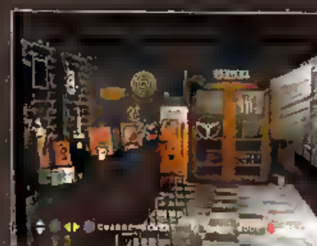
↑ターボ車で調子に乗って全開走行を続けていたら白煙が！ああ、修理にお金が……。

ガレージを拡張して自分だけの"城"を作ろう

本作のガレージは、自分の愛車を格納する場所というだけにとどまらず、レースで獲得したトロフィーや賞品を飾ることができるなど、さまざまな遊びの要素が満載だ。レース後のリプレイで撮影した写真を飾ることもできるので、それらのアイテムを飾っていけば、これぞ自分だけのガレージ気分。また、レースで勝利してライセンスを取得するとガレージが拡張され、さらに多くのアイテムを飾ることができるようになる。もちろん、ショップで購入してきたパーツはここで交換するのだ。



↑購入できるアイテムは、進行とはまったく無関係ではあるが、充実しているぞ。



↑増設されたガレージ。だんだんにぎやかになってきた。自分だけの"城"だ。

コスモスポーツにケンメリも登場！スペシャルカー紹介！

本作に登場する"スペシャルカー"とは、正式発売されなかったコンセプトカーや、ごく少数しか市場に出回らなかった特別仕様車のこと。[illegible]台しか生産されなかったクルマもある。それら特別なクルマが続々登場するのも本作の魅力だ。車種の一覧は次ページに掲載した表で確認いただくとして、ここでは今回新たに発表されたスペシャルカーの画像をお届けしよう。まずはマツダからはコスモスポーツ。その未来的なフォルムは、発表から35年を経ていまなお色あせない。日産のケンメリGT-Rは来年がちょうど30周年。パワフルさが魅力だ。

MAZDA COSMO SPORT





↑←1967年に登場。当時、夢のエンジンといわれた"2ローター・ロータリーエンジン"を世界に先駆けて搭載し、日本の技術力を世界に知らしめた名車だ。小排気量だが高馬力なのが特徴。

NISSAN SKYLINE KPGC110 ケンメリ





↑←通称"ケンメリGT-R"。登場は1973年だ。ツーリングカーレースでの活躍を期待されたが、時代の波には勝てず、レースに参戦することなくわずか197台が生産されたのみで姿を消した。

SEGA GT 2002 登場全125車種完全リスト

以下の表は、『segaGT2002』に登場する全125車種の完全リストだ。なお、今回は車種の発表だけにとどめ、ゲーム中での詳しい入手方法に関しては触れずにおく。次号以降の続報に期待してほしい。

TOYOTA

セリカを中心にラインナップ。旧車ファンなら2000GTを。

車種	グレード	年式
LEVIN	TE27	1972
SPRINTER TRUENO	GT-APEX (AE86)	1985
CELICA	1600GT	1972
CELICA	XX2.0GT	1982
SUPRA (輸出仕様)	2800GT	1982
CELICA	GT-FOUR	1992
CELICA	SS-2	1999
SUPRA	2.5GT TwinTurbo	1990
SUPRA	RZ	1997
SPORTS 800	──	1966
TOYOTA2000GT	──	1967
MR2	Group S	1985
MR2	AW11 G スーパーチャージャー	1984
MR2	SW20	1993
CELICA	1600GT FUJI Grand Championship Edition	──

NISSAN

スカイライン、フェアレディZとシブ好みのクルマがズラリ。

車種	グレード	年式
SKYLINE	HT (KPGC10) ハコスカ	1970
SKYLINE	(KPGC110) ケンメリ	1973
SKYLINE	R S TURBO C (R30) 鉄仮面	1984
SKYLINE	GT-R Vspec Ⅱ (R32)	1994
SKYLINE	GT-R Vspec (R33)	1997
SKYLINE	GT-R Vspec Ⅱ (R34)	2000
FAIRLADY Z	240Z (S30)	1971
FAIRLADY Z	240ZG (S30)	1971
FAIRLADY Z	Z432R	1972
FAIRLADY Z	Version S 2Seater (Z32)	1992
FAIRLADY Z	350Z	2002
FAIRLADY Z	240Z (S30) 富士1000km耐久仕様	──
MID4	(初代)	1985
SKYLINE	GT-R (KPGC10) 高橋国光ワークス仕様	──

HONDA

ホンダからはタイプRの血統がズラリとラインナップされた。

車種	グレード	年式
INTEGRA	TYPE R	2001
INTEGRA	TYPE R	1998
CIVIC	TYPE R	1997
CIVIC	TYPE R	2002
NSX	TYPE R	1992
NSX	TYPE R	2002
NSX	TYPE S ZERO	1997
NSX	TYPE S	2002
S600	──	1969
S2000	──	1999

MITSUBISHI

"ランエボ"づくしのミツビシ。各年式が細かく揃う。

車種	グレード	年式
LANCER	GSR IC TURBO	1985
LANCER	EVO Ⅰ	1992
LANCER	EVO Ⅱ	1994
LANCER	EVO Ⅲ	1995
LANCER	EVO Ⅳ	1996
LANCER	EVO Ⅴ	1998
LANCER	EVO Ⅵ	1999
LANCER	EVO Ⅵ Tommi Makinen edtion	2000
LANCER	EVO Ⅶ	2001
STARION	GSR	1988
STARION	4[illegible] Rally	1984

MAZDA

マツダは、その顔ともいえるロータリー中心のラインナップだ。

車種	グレード	年式
SAVANNA RX-3	GT (12A)	1975
SAVANNA RX-7	GT TURBO	1983
SAVANNA RX-7	INFINI (FC)	1990
RX-7	TYPE R (Ⅰ) (FD)	1991
RX-7	TYPE RS (Ⅳ) (FD)	1996
RX-7	TYPE RZ (Ⅳ) (FD)	1996
RX-7	TYPE RZ (Ⅴ) (FD)	2001
RX-7	TYPE RS (Ⅵ) (FD)	2001
COSMO SPORT	──	1967
ROADSTER	1.8 RS	2001
EUNOS ROADSTER	1.6	1989
SAVANNA RX-3	GT (12A) Grand Champion仕様	──

SUBARU

WRCの雰囲気を求めるなら伝統水平対抗エンジンのスバル。

車種	グレード	年式
IMPREZA	WRX Sti Ver.	1994
IMPREZA	WRX Sti Ver. Ⅱ	1995
IMPREZA	WRX Sti Ver. Ⅲ	1996
IMPREZA	WRX Sti Ver. Ⅳ	1997
IMPREZA	2 2B Sti Ver.	1998
IMPREZA	WRX Sti Ver. Ⅴ (RA limited)	1998
IMPREZA	WRX Sti Ver. Ⅵ	1999
IMPREZA	Sti	2001
ALCYONE	2.7VX	1985
SVX	VL (前期型)	1991

童夢

ある年代以上なら感涙モノの童夢"零"。思い切り走らせよう。

車種	グレード	年式
零	──	1976
JIOTTO CASPITA	──	1989

ACURA

ホンダのアメリカでのブランド名。高級モデルが中心だ。

車種	グレード	年式
NSX	──	1997

LEXUS

こちらはトヨタのアメリカでのブランド名で、人気も抜群。

車種	グレード	年式
IS300 (アルテッツァ)	5-SPEED	2002
SC430 (ソアラ)	──	2002

Alfa Romeo

独特の雰囲気を持つスポーツセダンが人気のアルファ・ロメオ。

車種	グレード	年式
156	Superturismo	2000
155	T.SPARK	1998
GIULIA. Sprint	GTA	1965
147	2.0 T.SPARK	2002
TIPO 33/2	STRADALE	1967
145	──	1997

Audi

アウトバーンが育てたAudi。グループBのQuattroもラインナップ。

車種	グレード	年式
TT	1.8T Quettro	2000
Sport Quattro	──	1983
S3	Quattro	2001

Renault

フランスのルノーからは話題の"フレンチロケット"V6が登場。

車種	グレード	年式
Cl o Sport	V6 24V	2002
5TURBO Ⅱ	1.4OHV Turbo	1985
A110	──	1973

MERCEDES

メルセデスはドイツツーリングカーレースで活躍のCLKが登場。

車種	グレード	年式
190E 2.5-16	evolution-Ⅱ	1990
E500	──	1994
300 SL	──	1954
CLK Coupe	430	2002

PEUGEOT

プジョーは最近のベストセラーコンパクトをラインナップ。

車種	グレード	年式
406 Sedan	V6	2002
206	S16	2002
205 T16	──	1987
307	──	2002

FIAT

大人気、プントのニューバージョンが早くも登場。

車種	グレード	年式
Punto	HGT ABARTH	2002
Barchetta	1.8 16V	2002
Coupe	20V Turbo	1993
1000TCR	BERLINA CORSA	1965
ABARTH	131 Rally	1974

JAGUAR

ロングノーズが特徴。旧車ファンなら見逃せないチョイス。

車種	グレード	年式
E Type	Sr.1	1961
Mk. Ⅱ	──	1967

OPEL

アストラはオペルの主力車種だ。2002年のニュータイプが登場。

車種	グレード	年式
Astra	Coupe Turbo	2002
Speedster	──	2000

FORD

GT40は60年代GTカーの代表。2002年モデルは伝説の復活か？

車種	グレード	年式
MUSTANG GT (BULLITT)	──	2001
MUSTANG GT390	──	1968
Ford GT (GT40)	──	1966
GT90	──	1995
Ford GT (GT40)	──	2002

Chevrolet

シボレーはアメリカンスポーツの頂点。コルベットが登場だ。

車種	グレード	年式
CAMARO	SS	2001
CAMARO	Z28	1971
Corvette	Z06	2002
Corvette	STINGRAY	1970
Chevelle	──	1970

Dodge

アメリカンな大排気量車ダッジ。チャージャーをチョイス。

車種	グレード	年式
Viper	GTS/R	2000
Charger	──	1966

LOTUS

ヨーロピアンテイストのロータス。人気のエスプリが登場。

車種	グレード	年式
ELAN	Sr.1	1964
EUROPA	Special	1973
ELISE	Type 72	2002
ELISE	EXIGE	2001
Esprit	──	2002
Esprit	Sr.1	1997

CATERHAM

ケーターハムといえば、ご存じスーパーセブンが堂々登場。

車種	グレード	年式
SUPERSEVEN	R500R	2001



GRAND HEAT グランドヒート

ルール無用のオレ様の走りを見ろ！

速く走るだけじゃもう満足できない！ "キケン"な走りを求めてやまない、"キケン"なドライバーに贈るニューウェーブレースゲーム！

タイトル	グランドヒート		
発売元	セガ	ジャンル	スリルドライビングアクション
発売日	9月19日発売予定	価格	未定
開発	CRITERION SOFTWARE	制作者	プロデューサー：森田信尚
ブロック数	未定	システム対応	[illegible]
その他	未定		

対向車線が空いていれば、逆走したっていいじゃないか！

ウンザリする熱気。ノロノロと進まない渋滞。いつまでも変わらない信号と上がらない遮断機……。そんな日常のイライラが続く昨今，ドライバーの皆さんに贈る新感覚のドライビングゲームが本作『グランドヒート』。ルール無用のドライビングワールドだ。逆走や幅寄せはもちろん、ハデなクラッシュをしても……むしろオーケー！ な爽快ゲームだ。ハンドルをコントローラーに持ち替えて，イライラを吹き飛ばそう！

GRAND HEAT 3つのオキテ

①逆走上等
本作で得点を稼ぐ方法のひとつ [illegible] 向車がビュンビュン迫るなか、度胸一発アナタはどれだけ長く走ることができるか!?

②ドリフト命
ドリフトも得点の対象だ。美しくドリフトを決めれば，高得点。ついでにカーブで対向車とニアミスすれば，さらに得点上乗せだ。気合でカーブに突っ込もう。

③クラッシュ最高
クラッシュは恐れない。芸術的で爽快なクラッシュを目指そう!? 一般車両とクラッシュした場合、損害金額が発生するけど……。

どこまでも続く高速道を突っ走れ

Interstate

Interstateとは，アメリカの州と州とを結ぶ高速道路網のこと。クルマ社会アメリカならではの高速道路だ。

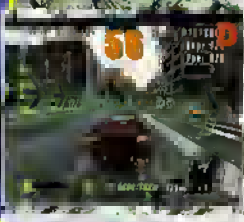
ハイウエーを逆走するスリル

このマップは、インターステート・ハイウエーが舞台だ。スタートはハイウエーへの入り口から［A］。走り出すと目の前にはとこまでも続くハイウエーが広がる［B］。開始時は3位からなので、まずは順位を上げよう。また、チェックポイントを通過すると残り時間が延長される［C］。残り時間がゼロになるとゲームオーバーなので、ノンビリしているヒマはないが、道路を逆走してポイントを入手し、より長く走れば高得点をゲットできるぞ［D、E］。ドリフトで[illegible]だ［F］。逆走やドリフトで[illegible]が[illegible]になったら、ブーストが使えるようになる。さらにスピードアップだ［G］。

HEAT POINT

ハイウエーが中心となるマップだが、州と州をつなぐインターステートということで、当然ながら行く先には街も出現する。ハイ[illegible]なったま[illegible]








↑街中からハイウエーへ。ここからさきはアクセル全開でガンガンぶっ飛ばせ！


←ハイウエー逆走中に対向車とクラーッシュ～ 修理費が…

港の見える山道を脇目もふらず激走

HarborTown

シチュエーションは、地中海をのぞむ風光明媚な山道レースなノリ。曲がりくねった狭い山道が続くぞ。



美しい景色に見とれるな

[illegible]屋根の家[illegible]た[H]。[illegible]山道を[illegible]が来る[illegible]ったら橋を抜けるまで戻ることができない[illegible]。トンネルを抜けると港町が広がるのだが[illegible]、見とれているとこうなる[illegible]。なおレーンの逆走はオーケーだが、コースの逆走は不可[illegible]。

HEAT POINT

とにかくマップ[illegible]しく、思わずクルマを停め[illegible]なるところだが[illegible]クセルを踏もう。狭い山道[illegible]トを多用して得点を稼[illegible]のが高得点へのポイント[illegible]とにかく、よそ見をしないこと。



[illegible]とおり[illegible]道が曲がりくねっ[illegible]ドリフトで勝負だ



←思わず激[illegible]バー……の橋を駆け抜ける[illegible]

気分は"TAXI"ドライバー!?

RiverCity

ヨーロッパ風の古い街中がコースになっている。見通しが悪いので、これまでの2コースよりも難易度は上だ！



客は乗せずとも全力疾走！

[illegible]町並が、[illegible]せるマップ。[illegible][A]。その[illegible]に[illegible]川が[illegible]れている。川沿い[illegible]道[illegible]っているクルマ[illegible]多[illegible]をブロックしてしまうこともある[B、C]。街中に入ると、左右を高い建物に挟まれるため薄暗く、見通しが悪い。そのうえ急カーブが続き、ロータリーを使ったカーブ[D、E]やヘアピン[F]もあるので、スピードの出し過ぎにはくれぐれも注意したい。また、街中で「直線だ〜！」と調子にのってアクセル全開で突っ走ると、横道からひょっこりクルマが出てくることもあるぞ[G]。

HEAT POINT

[illegible]っ飛ばし、石畳に[illegible]からドリフト[illegible]ライバー[illegible]走っているクルマ[illegible]ンカーブ[illegible]抜いて[illegible]させよう！



↑く[illegible]あまりにも[illegible]左[illegible]グが見えなければ[illegible]に突っ込むこと必至



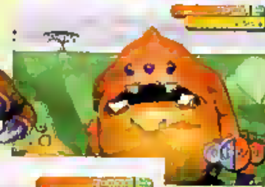
←[illegible]イで見ると[illegible]映画の[illegible]なにやら

特報 X SPECIAL

無敵のデカキャラ"TELA(テラ)"の全貌公開!!











Thousand Land

タイトル	サウザンドランド		
発売元	フロム・ソフトウェア	ジャンル	マップカスタマイズシミュレーション
発売日	2002年秋発売予定	価格	未定
開発	フロム・ソフトウェア	制作者	プロデューサー 金子亘典
ブロック数	未定	システム対応	ADP+Live
その他			

庭作りとバトルが楽しめるシミュレーションの最新情報。あの巨大攻撃ユニットの詳細が明らかに。

巨大攻撃ユニット"TELA"でバトルを完全制覇せよ!

『サウザンドランド』は、庭を自分好みにカスタマイズし、ライバルの庭とつなげてバトルするリアルタイムシミュレーション。

庭作りに、バトルにと大活躍するチビユニット"APO(アポ)"に続き、今回はバトルで絶大な威力を発揮するデカユニット"TELA(テラ)"の詳細に迫ってみたい。

TELAは、完全にバトル専用のユニット。物を作ったり働いたりする存在ではないため、庭作りの際の活躍は望むべくもない。しかし、ひとたびバトルに突入すれば、泣く子も黙る大暴れっぷり。まさに"破壊するためだけ"に生まれたようなキャラクターなのだ。バトルの庭の構成やAPOの運用と並び、勝敗のカギの一端を担うのは間違いない。しかし、その取り扱いには細心の注意が必要(詳細は右ページで!)。そんな超重要なユニットの全貌把握なくして、バトルの勝利はありえないぞ!





↗➡攻撃オブジェクトの砲撃もなんのその。逆にオブジェクトを破壊するTELA。TELAどうしによる"怪獣大決戦"も展開!?

対人戦ができちゃう? Xbox Liveに対応

先日発表された、日本におけるXbox用オンラインサービス"Xbox Live"。このサービスに『サウザンドランド』が対応することも同時に明らかになったことは、記憶に新しいことと思う。

『サウザンドランド』は、ご存じのように、自分が作った庭とコンピューターが用意したライバルの庭とをつなげてバトルするゲーム。オンラインを利用すれば、このライバルがネットの向こうにいる、実際の人間となるのだ。自慢の庭を他人にアピールする絶好のチャンス!

とは言うものの、その詳細は現時点では未定。情報が入り次第お伝えするつもりなので、続報は見逃さずにチェックするべし!

巨大攻撃ユニット TELAの一部大・公・開!!

TELAは、じつはいくつもの種類が存在する。見た目だけでなく、その性質もさまざま。自分や相手の庭の構造を考慮に入れ、最適なTELAを選ばないと、よけいな行動ばかりで戦いの役に立たないばかりか、自分たちに深刻なダメージを与えることも……。ここでは、個性豊かなTELAの一部を紹介、解説する。

恐怖の食いしん坊



ビッグイーター

左右に体を揺らしながら、ゆっくりと行動する。性格は温厚で、のんびりしているため、APOが扱いやすいユニット。ただし、移動中に何気なくAPOを食べてしまうことが。悪気はないようだが……。



➡APOをつぎつぎと口に入れてしまうビッグイーター。その手にはつぎなる犠牲者が! 悲劇はもう止められない!?



➡勝手にドリンクタイム。飲み終えるまで動かない!?

機敏な水好きTELA



機敏な動きが特徴。移動速度も速い。APOによる運搬が難しく、近くに水を発見すると、その水を飲むために勝手に行動してしまう。

ブロー

確かに頼れる"TELA"だけど……じつはこんなにタイヘンなヤツ！

バトル時に重要な、むしろ欠かせない存在のTELA。強大な攻撃力を持つ彼らだが、いいことばかりじゃない。彼らの性質はひとクセもふたクセもあり、プレイヤーを困らせることもしばしば。しかし、そんな"困ったちゃん"な面もしっかり把握すれば、頼もしい攻撃手段に！

ショップで購入→登録→出現！

TELAは、まずショップで購入して、登録しておかなければならない。登録は10体まで可能。自分や相手の庭の特性を考慮した登録が重要となる。ゲーム開始時から、庭のエネルギーを蓄積したTELAは、エネルギーを充填した時点からフィールド上に出現させることができる。ただし、バトル中にTELAが死んでしまう(？)と、復活するために時間がかかってしまう。



⬆TELA出現の瞬間。購入、登録したなかから選ぶ。ゆけ、破壊神(？)よ！

自分自身の意思がないから運ばなきゃ

TELAには、自分自身の意思がない。まして や、プレイヤーのために相手陣地へ攻め入るつもりなどまったくない。そこでチビユニット"APO"が、TELAを相手陣地へと運搬しなければならない。運搬といっても、TELAを後ろから追いたてるだけなのだが。より遠く相手陣地へとTELAを送り込むことが勝利の鉄則だ。APOが未熟だったり、長時間放置されたりすると、TELAはまわりの物に当たり散らして大暴れ。APOの力量に見合ったTELA選びも重要だ。



⬅APOがTELAの後方から追いたてることで、TELAを目的地へと移動させる。運搬のしかたが気に入らないと、想像に……。

攻撃開始！……やっぱ強ェ!!

うまく相手陣地へとTELAの運搬を成功させれば、いよいよ本領発揮。その強大な攻撃力で、つぎつぎと相手陣地内の攻撃オブジェクトなどをつぶしてくれる。攻撃力のみならず、防御力もケタ違いで、砲撃でもビクともしない。APOを生み出す"コア"の破壊が勝利条件なので、この攻撃力を用いて一気に攻め落としたいところ。TELAを破れるのは、TELAだけ!?



➡砲撃をモノともせず、破壊の限りを尽くす。味方だと頼もしいが……。

勝手に動くことも！ たまんないッス!!

運ぶAPOが未熟だと暴れ出すTELAだが、もうひとつ困った特性が。彼らは、フィールド上の地形やパーツに興味を示して、勝手な行動をとることもあるのだ。どんなものに興味を示すかはTELAの種類によって違うが、逆手にとれば、TELAの誘導に使えるはず。プレイヤーの腕の見せどころだ。

➡運搬中、こちらの意図とは関係ない行動をとり、あらぬ方向へと歩き出す。暴走か？と思ったら……。





⬅近くにあった滝に立ち寄り、見とれるTELA。日が傾き始めても動く気配がない。おまえのようなヤツは戦力外通告だ！

高いところがお好き？

スコープ

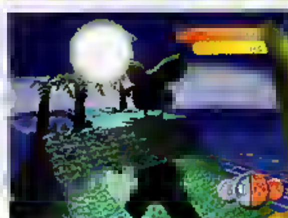
左右別々に動く目で視界を広くとることができる。その目でつねに周囲を見張り、警戒心が強い。また、崖を上ることが大好きで、フィールド上に崖を見つけると上ってしまい、それで満足する。





⬅なぜ崖を上るのか？ そこに崖があるからさ。崖を前に、もう辛抱たまらん様子。

顔のわりに小心者



➡月夜はTELAを詩人にする……のか？ 根はロマンチストなのだろうか？



ウィーガル

大きな耳が特徴。顔に似合わず、じつはとんでもない臆病者らしい。周囲で発生するどんな小さな物音にも過敏に反応し、つねにビクビクしながら行動している。でも、もっともAPOが扱いやすいTELAかも？



真・三國無双2

SHIN・SANGOKUMUSOU 2

Xbox版の画面と新要素を緊急公開!

古代中国を舞台にした豪快アクションのXbox版画面を、ついに公開！　追加された新要素の詳細もチェックせよ！

タイトル	シン・サンゴクムソウ2		
発売元	コーエー	ジャンル	タクティカルアクションゲーム
発売日	今秋発売予定	価格	未定
開発	コーエー	制作者	プロデューサー ω-Force
ブロック数	未定	システム対応	5.1ch
その他			

三国時代の猛将が激突!　群がる敵兵を斬り崩す痛快アクション

三国時代の猛将たちが、群がる敵兵たちをつぎつぎとなぎ倒していく爽快アクションのXbox版が発売されることは、すでに紹介したとおり。

プレイヤーは、用意された武将の中からひとりを選び、連続技や周囲の敵を一撃で葬る"無双乱舞"を駆使して敵兵や敵武将を倒しながら、各ミッションの目的を達成するのだ。ミッションの目的は、特定の武将を倒すことだったり、馬車を護衛することなど、さまざま。フィールド上に点在するアイテムで体力を回復したり、自分を強化したりしながらピンチを切り抜ける。

今回は、待望のXbox版画面とともに、新たに追加された要素を紹介。PS2版ユーザーもきっと満足の内容が目白押しのはず！



↑痛快、豪快、爽快の3拍子が、本作の最大の魅力だ！

飽きさせません！　4大ゲームモード

イベント豊富な無双モード

本作のメインモード。選択した武将に応じたシナリオに沿って、連続したミッションが展開する。ゲーム開始時だけでなく、ゲーム中にもさまざまなイベントが発生。プレイヤーを飽きさせない。

対人戦も楽しめるVSモード

"無双モード"と"フリーモード"は、ふたり協力プレイが可能だが、こちらはふたりのプレイヤーが対戦するモード。敵対勢力に分かれ、自軍を勝利へと導く。ふたりプレイは画面分割で展開する。

キャラ強化に最適フリーモード

上記"無双モード"のステージ、ミッションを、ひとつだけ選んでプレイできる。選択した武将に係わりなくステージが選べるので、曹操軍の追撃から逃れる劉備軍を助ける呉の武将、なんてことも。

競うは速さか技か？チャレンジモード

敵を1000人倒すまでにかかる時間を競う"神速"と、体力がなくなるまでに敵を何人倒せるかを競う"斬合"の、ふたつのモードをプレイすることができる。やりこみプレイの総大将を目指せ！

三國猛将大鑑

プレイヤーキャラ

ゲーム開始時に選べる武将を、新カラーとともに紹介。最終的にプレイヤーキャラは39人にも！

蜀

趙雲（ちょううん）



↑長槍を手に華麗に戦う文武両道の士。平均的な能力で扱いやすい武将だ。

関羽（かんう）



↓青竜刀を駆使して豪快に戦う。圧倒的な体力、攻撃力を誇る猛将だ。

張飛（ちょうひ）



↑趙雲と同様、長槍で戦う。関羽と同程度の体力、攻撃力を持つ猛将だ。

夏侯惇（かこうとん）



↓大刀を軽々と風車のごとく振り回して敵をなぎ倒す、隻眼の猛将。

戦いがさらに過激になる？ 新たな要素を徹底解析！

このソフト、基本的にはPS2版の楽しさを継承している。しかし、ただの移植にはとどまっていない。もちろん、Xbox版オリジナルの新要素も追加されているのだ。

新要素のおもなものは、以下で説明している3つ。PS2版をやり尽くしたユーザーでも満足できる内容だ。さらに、"ハードディスク対応"というXboxならではの機能を活かしている点に注目したい。ロード時間の短縮はもちろん、PS2版では3つだけだったセーブ箇所が、大幅にアップ。いままで魏、呉、蜀とセーブしていた人も、武将ごとにセーブできちゃうかも？

バリエーション豊かな護衛兵

Xbox版では、護衛兵を以下の5種類の中から選ぶことができるように。見た目の変更だけでなく、パラメーターや使用武器も異なるので、戦術に合わせた選択が楽しめる。また、"無双モード"と"フリーモード"において、プレイヤーが選択していない武将も護衛兵として選択できる（ふたりプレイでも可能）のは、Xbox版のみの特長だ。



➡張飛がふたり!? よく見ると、奥の張飛の頭上には"護衛兵"の文字が。あの英雄を従者につける快感！



キャラに別カラーバージョン追加

プレイキャラを選択する際、押すボタンによって、2種類のカラーバージョンの中から好きなほうを選んでプレイできる。Aボタンで決定すればPS2版と同様のカラーが、Xボタンならxbox版オリジナルカラー武将を選ぶことができる。新カラーは、全体的にはやや渋めなカラーコーディネイトをされている印象。下に武将紹介とともに新カラーを掲載しているので、参考にされてみては？　使用可能な全武将の新カラーの確認も楽しみ！

➡夏侯惇の例。茶（？）系を基調とした新カラーは、渋好みな人に人気……なのか？



さらなる難関モードを極めよ

難易度"難しい"で"無双モード"をクリアーすると、さらに難関な"超難しい"が選択できるようになった。難易度をどんどん難しくすると、敵兵の体力増加はもちろん、ガードを頻繁に行うなど、戦いかたもたくみになっていくのは、PS2版をやりこんだ人なら周知の事実。"超難しい"の敵兵の強さは、とにかくハンパじゃないはず。"難しい"も物足りなくなったヘビーなプレイヤーは、これを極めてこそ真「真・三國無双2」プレイヤーだ！

魏


張郃（ちょうこう）

新カラー



↑魏が誇る智将は、両手に装備した鉤爪を用いて美しく戦うのだ。


典韋（てんい）

↓巨斧を振り回す豪快な戦いが持ち味だが、ときには斧を飛ばす攻撃も。

新カラー



呉


周瑜（しゅうゆ）

新カラー

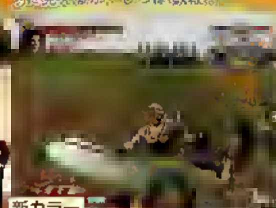


↑細身の剣で戦う姿がスマートな軍師。じつは空中戦もお手のもの？


黄蓋（こうがい）

↓呉の烈将。手にした武器は棍棒のように見えるが、じつは鉄鞭。

新カラー




孫尚香（そんしょうこう）

新カラー



↑初期プレイヤーキャラの紅一点。装備武器は、飛び道具になることも。

特報 X SPECIAL

MARVEL VS. CAPCOM 2 New Age of Heroes

空前のスケールで迫る、チームバトルの最高峰!!

ゲームセンターで好評を博したあの名作が、ついにXboxに登場！　今回はその総登場キャラのうち、マーヴルサイドのキャラにスポットを当てて紹介しよう。



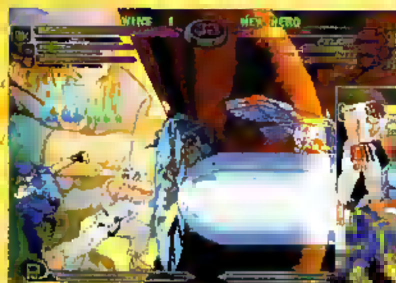
タイトル	マーヴル バーサス カプコン2　ニューエイジ　オブ　ヒーローズ		
発売元	カプコン	ジャンル	対戦格闘
発売日	9月19日発売予定	価格	未定
開発	カプコン	制作者	119ブロック以上
ブロック数	未定	システム対応	1〜2人用
その他	—		

ゲームに登場する28体のマーヴルキャラを一挙紹介!!

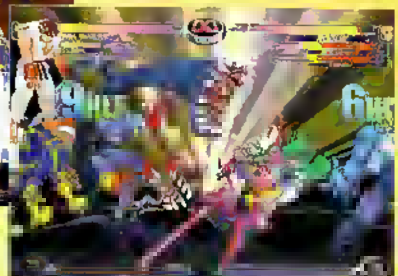
『マーヴルvs.カプコン2』には全部で56体ものキャラが登場するが，キャラ性能の傾向はカプコンサイドのキャラとマーヴルサイドのキャラで大幅に異なる。大雑把に言えば、カプコンキャラは比較的スタンダードな性能なのに対し，マーヴルキャラはその動きからしてトリッキーという感じだ。

もともと、マーヴルキャラは超人的な身体能力を持つ"ミュータント"という設定だけに、空を飛んだり、体を変形させたりといったアクションもお手のもの。マニアックな動きを追求する対戦格闘ゲーマーをも満足させる，奥の深いキャラに仕上がっているぞ。

さて、今回はそんなマーヴルキャラを，原作の設定における"悪役"と"ヒーロー"に分けて紹介しよう。ゲーム内におけるキャラ能力はもちろんのこと，彼らの生い立ちや闘う理由といったストーリー面にぜひとも注目してほしい。



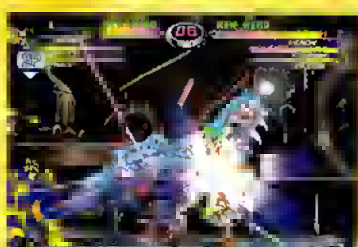
⬇対するマーヴルキャラは，奇想天外な攻撃が特徴。ボタンに対応した技を覚えるだけでも大変なのだ。



⬆全体的に，カプコンキャラはスタンダードな性能を持っている。まあ，中にはとんでもない攻撃を持つキャラもいるのだが……。

HEELS ～悪役たち～

ある意味，マーヴルキャラの魅力は悪役にこそ凝縮されていると言っても過言ではない。身体能力の高さはヒーロー以上かも？



⬅スパイダーマン同様，蜘蛛の糸を操るベノムだが，体を変形させる攻撃も多い。それにしても，体全体を巨大な顎に変えるとは！



➡悪役の中でも1・2の人気を誇る"磁界王"ことマグニートー。磁界王の名は伊達ではなく，磁力で引き寄せた岩石で敵に壊滅的なダメージを与える。

旧ソ連の赤い超兵士
オメガレッド
デス・ファクターという能力で人間の生命力を奪う超人兵士。

死と憎悪の化身
サノス
タイタン出身の狂神。あらゆる生命を憎み，破壊をくり返す。

制止不能の人間重戦車
ジャガーノート
魔力を持つルビーに触れたことによって怪力を得た超人。

混沌の破壊神
シュマゴラス
異次元に生まれた混沌神。星々を壊滅させるほどの力を持つ。

白銀の鎧武者
シルバーサムライ
ヤクザ組織を再興するため，マグニートーを利用する狂戦士。

異次元の魔女
スパイラル
神出鬼没の人造人間。異次元空間から自在に武器を取り出す。

血に飢えた暗殺者
セイバートゥース
ウルヴァリンの宿敵。肉体改造による鋭い爪と牙を持つ。

ミュータントハンターロボット
センチネル
ミュータントの絶滅を謀る科学者が開発したロボット。

鉄仮面の独裁者
Dr.ドゥーム
地上最高の頭脳を誇る独裁者。全身を鉄の鎧で覆っている。

地獄の皇子
ブラックハート
冥界に君臨する魔王の子。父の怒りを買って冥界を追われる。

復讐に燃える悪のスパイダーマン
ベノム
かつてはスパイダーマンの宿敵。現在はよきライバル関係だ。

磁界王
マグニートー
磁力を自在に操る天才科学者。X-MENにとって最大の宿敵。

HEROES ～ヒーローたち～

攻撃の奇抜さでは悪役にやや劣るが、そのスピードと破壊力ではまったくひけをとらない。正統派キャラが好きな人にオススメ。



←ウルヴァリンのハイパーコンボ"フェイタルクロー"が炸裂。シリーズ内の設定では、なんとカプコンキャラの豪鬼が彼の素性を知っているらしいが……。



➡ハイテクアーマーを装備したアイアンマンはまさに全身兵器。画面を覆い尽くすほどの極太レーザー、威力のほどはいかに？



←キャプテン・アメリカは、マーヴルキャラの中でも屈指の肉体派ヒーロー。もちろん、必殺技やハイパーコンボも突進系が中心である。

空駆ける黄金の戦士
アイアンマン
国際企業家で天才科学者。ハイテクアーマーを装着して闘う。

ホットなクールガイ
アイスマン
X-MEN最古参メンバー。大気中の水分から雪と氷を作る。

歩くハイテク兵器庫
ウォーマシン
アイアンマンの良き相棒。武装の強力さはアイアンマン以上。

究極のタフガイ
ウルヴァリン
[illegible]アダマンチウムの爪を持つX-MENのメンバー。

野獣の力とハードボイルド
アダマンチウムを失ったウルヴァリン
マグニートーにアダマンチウムの爪を奪われたウルヴァリン。

暗い過去を秘めたヒーロー
ガンビット
物体に強力な破壊エネルギーを込めることができるヒーロー。

闘うアメリカンスピリット
キャプテン・アメリカ
第2次大戦下、超人兵士として誕生。時代を超えて悪と闘う。

未来世界から来た傭兵
ケーブル
じつはサイクロップスの息子。さまざまな武器の扱いに精通。

鋼の肉体
コロッサス
生体金属の鎧に身を包むヒーロー。のちにX-MENを離脱。

X-MENのコマンドリーダー
サイクロップス
両目から強力なビームを放つが、自分自身では制御できない。

大自然の女神
ストーム
気候を操る気高い[illegible]士。現在、X-MENのサブリーダー。

あなたの親愛なる隣人
スパイダーマン
放射能を浴びた蜘蛛に咬まれたことで、蜘蛛の能力を持つ。

サイキック・ファイティングドール
サイロック
元はイギリス特務機関のエージェント。特技はテレパシーだ。

山脈を砕く怪力巨人
ハルク
大地を叩き割り、山を飛び越える驚異的なパワーの持ち主。

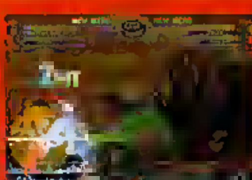
怒れるミュータント
マロウ
マンハッタンの地下に住むはぐれミュータント。骨を操る。

孤独のミュータントガール
ローグ
触れた相手の能力をコピーできる、X-MENのメンバー。

チームバトルならではのゲームシステムに注目

今回は、相手チームの現在闘っていないキャラを呼び出す"スナップバック"システムに注目してみよう。

このゲームでは、待機しているキャラは少しずつ体力が回復するため、ピンチになったキャラはいったん交替させるのがセオリー。逆に言えば、もしも相手の控えキャラの体力が少なかったら、スナップバックで強制的に呼び出し、一気に倒すチャンスということ。もちろん、スナップバックは単に相性のいいキャラを呼び出すために使ってもいいぞ。



←スナップバック発動。一瞬画面が暗転し……。



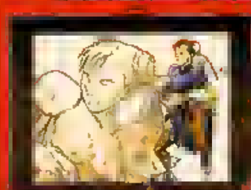
➡ヒットすれば控えのキャラを強制的に呼び出す。

Xboxオリジナル要素は？

いまだオリジナル要素が見えてこないXbox版だが、本誌では興味深い写真を入手。どうやらゲーム内には'VS SHOP'なる場所があるらしく、ポイントを貯めるとそこでキャラクターやイラストが購入できるようなのだ。さらに、下の写真は、ポイントで購入したと思われる春麗のイラスト。すべてのキャラにこのようなイラストが用意されているのか？ ほかに購入できるアイテムはあるのか？ 謎は深まるばかりだが、詳細は次号以降をお待ちいただきたい。



➡問題のショップ画面。いくつかの項目がある。



←イラストはショップで購入するのだろうか？

己を磨く"任務"の内容と昇格審査が判明！女の子との甘いひとときもダイジェスト公開!!

Braveknight
ブレイブナイト

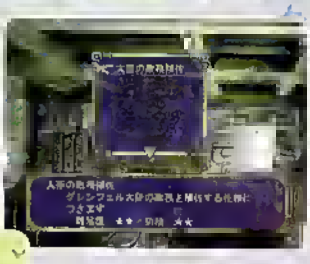


タイトル	ブレイブナイト～リーヴェラントエイユウデン～		
発売元	パンサーソフトウェア	ジャンル	育成恋愛シミュレーション
発売日	9月26日発売予定	価格	6800円（税別）
開発	パンサーソフトウェア	制作者	プロデューサー・佐原健次
ブロック数	11ブロック	システム対応	5.1ch
その他	—		

主人公を一国の騎士として成長させるための育成システム"任務"、"功績"、"昇格審査"の存在が判明。女の子たちとの気になるイベントについても新着画面を公開するぞ！

任務を成功させて"功績"を上げ、昇格審査で称号をアップ

主人公のパラメーターは1日ごとに設定できる"任務"をこなすことで成長させていく。任務の内容は学習や稽古、警備などさまざまで、種類によって上昇するパラメーターが変化する。また、任務を成功させていくと"功績"が上がっていくぞ。





←↑任務ごとに難易度と得られる功績が決まっている。能力が低いと任務に失敗することもある。実力に見合ったものを選択しつつ、パラメーターを伸ばしていくのだ。

学習、稽古、警備……さまざまな任務を遂行！



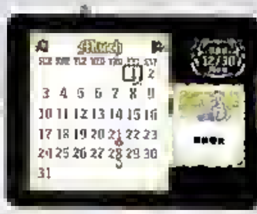
➡任務に成功。特定のパラメーターが変化するぞ。



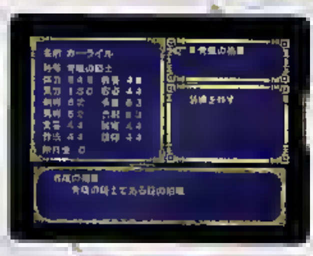
⬅任務に見事成功すると功績が与えられる。

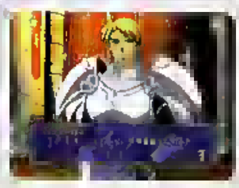
パラメーターを上げて昇格審査にチャレンジ

騎士としての称号は昇格審査に合格するとアップできる。昇格審査の日は決まっているため、その日を目標にして任務をこなし、パラメーターを伸ばすことが重要になるだろう。



➡昇格審査がある日は剣のマークが表示される。





↑➡審査に合格して称号を上げるのだ。



昇格すれば女の子たちの好感度もアップ！

⬅始めは相手にしてもらえなくても、称号が上がれば女の子たちのあこがれのマトになれるハズ！

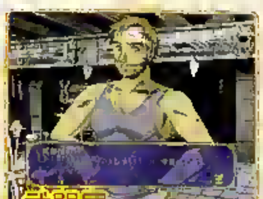
お店の利用も任務成功や恋の進展に欠かせない！

市場や武器屋ではアイテムを購入できる。アイテムは女の子との仲を深める効果が期待できそうだ。また、女の子との親密度は占い屋で確認できるぞ。



↑南国の果物や怪しげな巻物など、いろいろな物を売っている。

⬇売り物の武器は装備できるほか、贈り物としても使えそう。





↑占い師は若い女の子。この子もターゲットにできるのかな？

⬇出会った女の子たちとの親密度が、枝葉と花で表示されるぞ。



城で街で……14人の女の子と、めくるめく甘い日々を過ごそう

恋のお相手となる14人の女の子たちについて、新たなイベントシーンを公開。城内での突然の出会いや草原でのデートなど、いろいろな場所でのひとときを、女の子たちの個性豊かな表情とともに見ていこう。



➡女の子の情報を得ていくと「?」が埋まる。

第一王女 レミリア

お城の中で心休まるひとときを……



➡舞踏会でレミリアのほうからダンスのお誘い。階級にこだわらない人当たりのよさがうかがえる。

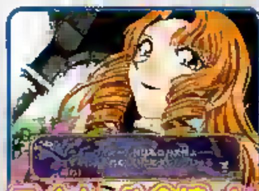


第二王女 リィーナ



⬅リィーナとの初めての出会い。城の中庭?

ライオール令嬢 ヒルダ



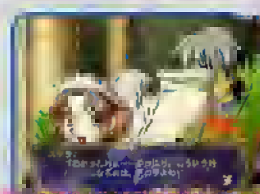
⬅こちらを見下した態度が手ごわそう。

将軍の娘 エルディア



⬅男勝りの彼女も、お花畑では女の子に。

レミリアの侍女 ステラ



⬅買い出しに付き合って荷物持ち。

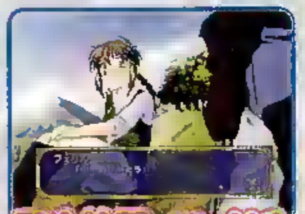
ライネスト令嬢 シフォン

⬇シフォンの自室で会話。自分の恋についてはイマイチな反応の彼女だが……。



騎士仲間 フェリル

⬇同期の騎士仲間だけに気心の知れた仲。友情が恋に変わる瞬間？



宮廷魔術師 シャル



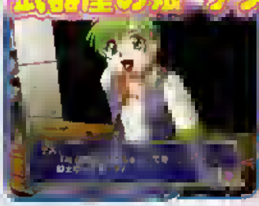
⬆何やら怪しげな薬を……。実験台にされてしまうのか!?

レミリアの侍女 リュア



⬅城内をお掃除中のリュア。献身的に働く姿がまぶしい。

武器屋の娘 テス



⬅城下町にある武器屋で出会えるテス。

酒場の娘 ローラ

⬇看板娘はいつも元気いっぱい。彼女の笑顔も料理のスパイスだ。



後輩騎士 ミリア



⬆後輩のミリアから手作りのお弁当の差し入れ。見た目はふつうのサンドイッチっぽいが、味のほうは……？

メイクリル令嬢 アリアナ

⬇空気が澄んでいそうな森。木漏れ日の中でお散歩中のアリアナとばったり。



教会の僧侶 ソフィア

⬇教会でお近づきになれる彼女。神様の前だけどデートに誘ってもいいよね？



サブキャラとのかかわりも恋の行方を左右する!?

ゲーム中は国王を始め、将軍や先輩騎士などのサブキャラが登場。彼らとの会話も恋の成就にかかわりそうだ。場合によっては恋のライバルになるかも？



⬅⬇将軍や王妃様など、女の子たちの親にあたる人物も登場。彼らとの会話は重要になりそうだ。



本誌独占描き下ろしイラストで綴る みんなの『BraveKnight』ストーリー

ブレイブナイト ファンコーナー
Braveknight
Lieveland Avenue
リーヴェラント アベニュー 第3回

ゲーム情報を堪能したあとは、お楽しみの『Brave Knight』アウトサイドストーリーをどうぞ！　キャラデザイン担当横田周子さんの手による、美しい描き下ろしイラストにご注目あれ!!



先輩の誕生日プレゼント 女性騎士3人が選んだものは？

ミリアは自分のことを"ボク"と呼ぶ、男勝りの騎士見習い。非番の今日は、先輩にあたる主人公の誕生日プレゼントを捜しに、市場へ買い物に出かけたみたい。たまたまエルディア、フェリルの両先輩といっしょになっちゃったみたいだけど……。買い物の顛末は？

今日は、非番の日……。前もって予定していたとおり、市場へ買い物に。途中、フェリル先輩とエルディア先輩にばったり会って……ふたりとも市場に行くそうなので、みんなでいっしょに行くことに。市場に着いたら、あとは別行動……夕方の鐘が鳴ったら、ここで落ち合う約束。

それだけ決めると、ふたりともそそくさとどこかに行ってしまった。フェリル先輩や、エルディア先輩には悪いけど……ボクとしても、そのほうが好都合。

「さてと……何か、プレゼントによさそうな物は、と……」

そう、もうすぐ先輩の誕生日……だから今日市場に来たのは、プレゼントを買うため。

「うーん……どんな物なら、先輩喜んでくれるかなぁ」

あっ！……あの服、なんか先輩に似合いそう。ボクが、その服を掴んだ時……反対側からも、誰かがその服を掴んだ。

「ミリア……」

「あ……フェリル先輩」

「ど、どうしてミリアが、男物の服なんか……」

「フェ、フェリル先輩こそ……」

「……………」

……どうやら、目的はいっしょみたい。

「これは、ボクがさきに見つけたんですよ～！」

グイッ！

「何言ってるの！　掴んだのはこっちのほうが早かったじゃない」

グイッ！

「むーっ……」

「うー……」

「ふむ……確かに、なかなかよさそうな服だな」

「エ、エルディア先輩！」

「い、いつの間に……」

「ふたりが、言い争いを始めたところからだ……引っ張り合って、破きそうになったら止めようと思ったんだが」

「……………」

「ここは公平に、じゃんけんで決着をつける、というのはどうだ？」

「そうしましょう！　フェリル先輩、恨みっこなしですよ～」

「じゃ、いくよ？……じゃーんけーん……」

「ぽんっ！」

「……………」

「……………」

「……私の勝ちだな」

「あの～……エルディア先輩？」

「……どうして、じゃんけんに参加してるんですか？」

「仲裁の発案者として、参加する権利はあると思うが？」

「そういうことじゃなくて……」

「あ……も、もしかして、エルディア先輩も……」

こうして、ボクとフェリル先輩が取りあっていた服は……エルディア先輩が買っていきました。

……もちろん、先輩の誕生日に、エルディア先輩がそれをプレゼントしていたのは言うまでもありません。

アフレコも順調!!
ヒロイン・レミリア役 井上喜久子さんに聞く！



豪華声優陣が名前を連ねる本作。今回はヒロイン・レミリア役の井上喜久子さんに話を聞いたぞ。

「こんなカワイイ王女様がいたらどうしよう、というくらいレミリアはステキなキャラです(笑)。かわいらしさとともに、王女らしさを出すように心がけました」

また、本作の主題歌を井上さんが担当することも決定！　レミリアの心を表現した主題歌も必聴だ。



←「主題歌はものすごくいい曲なんです」とのことだ。早く聴いてみたい!!



エルディア
将軍のひとり娘にして騎士団に主席で入団した超エリート。男性騎士にはやっかまれているが……。



フェリル
主人公と同期の女騎士。気さくな性格で異性を感じさせない。弓の腕前は天下一品だ。



ミリア
ちょっぴりおっちょこちょいでがんばり屋の騎士見習い。ある理由から、主人公に憧れている。

WTA TOUR TENNIS PRO EVOLUTION
WTAツアーテニス プロエボリューション

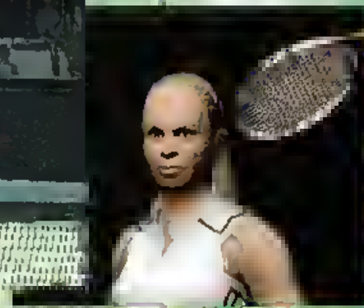
女子テニス界のトッププロが集結！ツアーを転戦し、女王となれ！

WTAってナンダ？

Women's Tennis Associationの略。WTAが主催する"WTA Tour"は、女子選手によるグランドスラム大会（全英、全仏、全豪、全米）を含む58大会、28ヵ国11ヵ月にわたり開催されるツアーのこと。

世界を転戦しながらランキングポイントを獲得し、女王の座を目指していく本作。WTA公認により総勢20名のプロ選手が登場し、リアルに描かれたコートが気分を盛り上げる！





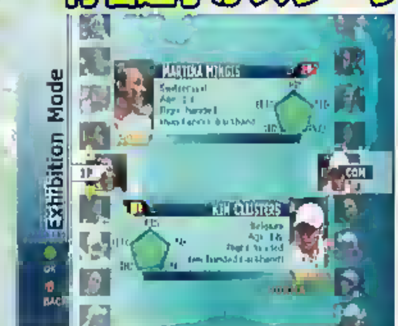


タイトル	WTAツアーテニス プロエボリューション		
発売元	コナミ	ジャンル	テニス
発売日	8月29日発売予定	価格	6800円（税別）
開発	コナミコンピュータエンタテインメント大阪	制作者	プロデューサー：片岡健一
ブロック数	未定	システム対応	1〜4人用
その他	未定		

ボールの打ち分け、揺さぶりが重要！戦略性を重視したテニスゲーム！

試合に勝利するには、相手の弱点を攻め、揺さぶりをかける戦略が必要。その駆け引きに集中できるよう、ワンボタンで自動的に有効なボールを選択してくれるシステムや、ショットのタイミングを補正してくれるシステムが採用されている。もちろんボタンに割り振られた各種ショットを打ち分けることもでき、ラケットがボールを捕らえる瞬間に再度ボタンを押すことで、強打も可能。ただし、インパクトの瞬間を外してしまうとミスショットとなり、相手のチャンスボールとなってしまう。リスク覚悟で強打を狙う!?

有名選手がズラーリ！





↑ツアーを転戦し、トーナメントで勝利することでポイントを稼いでいく。

←能力値も細かく設定されている。下位の選手で頂点を目指すのもおもしろい。

タイミングよく強打！



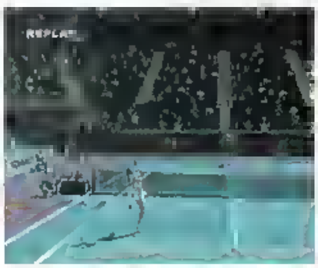


↑コースを狙った鋭いリターンが決まった。これは気持ちいい！

➡先行入力気味にボタンを押し、インパクトの瞬間に再び押す！

選手のメンタル面を再現した新システム

テニスの試合においてメンタルは勝負を左右する重要な要素。今作ではこのメンタル面を再現するために、やる気と冷静さというシステムを取り入れた。やる気は選手のパワーやポジショニングなどに影響があり、冷静さはコントロール能力、反応速度に影響がある。これらは試合の状況で変化していくぞ。相手の状態を把握し、試合の流れを掴み取れ！



↑選手によっては精神力に差があり、精神力の強い選手は少々のミスにも動じない。



↑ジャストオンラインを決められた。相手はやる気がアップ。さらに攻めてくる！

やる気が上がる要因	やる気が下がる要因
相手がミスをくり返す	ミスを連発してしまった
スーパープレイを決めた	相手にスーパープレイを決められた
相手がベースライン付近で前に出てこない	相手が果敢にネットに詰めてくる
ジャストオンラインなどで自分に有利な判定が出た	ジャストオンラインなどで自分に不利な判定が出た
相手のサービスゲームをブレイクした	自分のサービスゲームをブレイクされた
タイブレークを制した	タイブレークで敗れた
乱打戦を制した	乱打戦でポイントを取られた

Message From STAFF

このゲームに登場する選手は、今年の全豪で優勝したカプリアティ選手、全仏・全英で優勝し、現世界チャンピオンのセレナ・ウィリアムス選手をはじめとする、総勢20名の選手が実名で登場し、モーションキャプチャーは世界ランキング6位のドキッチ選手が担当しています。これほどリアルでこだわったテニスゲームは他に類を見ないと思います。実際にテニスをやっている方にはぜひともプレイしていただきたいです。

プロデューサー：片岡健一

特報 X SPECIAL

野球の本場で認められたリアル野球ゲーム！

ALL-STAR BASEBALL 2003 Featuring Derek Jeter



タイトル	オールスターベースボール2003		
発売元	アクレイムジャパン	ジャンル	野球
発売日	8月8日発売予定	価格	5800円（税別）
開発	アクレイムスタジオ・オースティン	制作者	
ブロック数	ゲームデータ＝10ブロック	システム対応	1～4人対戦
その他			

スーパープレイが目白押しの大リーグ。ゲーム内のスター選手を簡単操作で動かし、勝利を掴め！

選手たちのグラフィックや動きなど細かな部分も再現されている！

過去4年にわたってアメリカのゲームユーザーに支持された野球ゲーム。収録された選手ごとに特徴のある動きを再現していることはもちろん、各選手ごとにバットのスイングスピードが設定されていたり、ピッチャーごとに得意な球種が用意されているなど、細かいデータが凝縮されている。こだわりが感じ取れる作品だ。



⬆各選手ごとに動きが異なるよう、最初は選手を動かすだけでも楽しい。

プレイモードで試合を楽しもう！

試合を楽しむプレイモードは、大きく分けて3種類。複数の試合を行なって優勝を決めるメージャーリーグモードや、球団を育てる要素があるエクスパンション、最大20シーズンを戦うフランチャイズがある。また、1試合だけを楽しむクイックプレイも用意されている。

3つのプレイモードを個別に紹介！

メジャーリーグプレイ

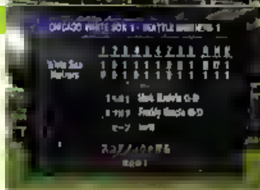
1球団を選択してシーズン戦、もしくはシリーズ戦を戦うメインのモード。シーズン戦では自分の思いどおりに選手のトレードが可能。シリーズ戦ではワールドシリーズだけを楽しめる。



⬅最初に決めた試合数で戦い、優勝を目指す！

エクスパンション

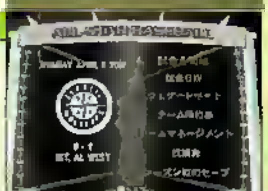
球団名やロゴ、本拠地、球場、リーグを選択し、自分好みのチームを作ってシーズンを戦っていくモード。まずはリーグ優勝を目指し、最終的にワールドシリーズで優勝するのが目的だ。



⬅長い期間を戦っていく。好成績を残すのだ。

フランチャイズ

1～20シーズンを選んでプレイ。チームに愛着のあるメジャーファン向けのモード。前年度の成績がチームの士気や選手間のトレードの条件に影響することが大きな特徴といえる。

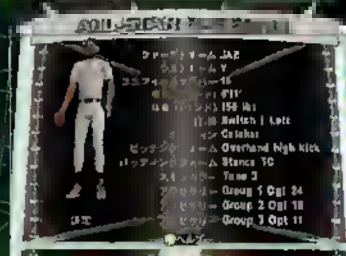


⬅30チームからひとつ選び、複数年戦っていく。

オリジナル選手で試合に臨む

メジャーリーグプレイでは、オリジナル選手の作成が可能。作った選手は、[illegible]選手をトレード[illegible]でチームに参加させることができる。





NEWスター選手を君の手で作り出せ!!

⬅⬆選手の得意・不得意を表すパラメーターの設定はもちろん、身長や体格、ルックスやポジションを細かく決められる。

試合以外で楽しむ要素も!?

ホームランの数を競うものや、トレーディングカードを集めるといったモードがある。また、選手のトレードやバッティング練習といった要素も、メジャーを追体験できるという意味で試合以外の楽しみといえよう。

ホームランダービー

各リーグから3人ずつの選手を選出し、ホームランの数を競っていく。3アウトで相手と交替となり、その時点のホームラン数で勝敗が決定。また、いちばん遠くまで飛んでいったボールの距離が記録される。



⬆強打者を使い、ピッチャーが軽く投げたボールをジャストミートしよう。

トレーディングカード

プレイモードで試合をするとポイントが貯まっていき、一定数が貯まるとトレーディングカードが手に入る。このカードをトレードしながら集めていくことで、ゲームの隠し要素が出現するのだ。



⬅ポイントが貯まるとカードがもらえる。何が入っているのか気になる！



⬆カードを収集する楽しさを満喫できる。何度もプレイし、コンプリートを目指すのだ。

飛行機の操縦方法教えます!

フライトアカデミー

FLIGHT ACADEMY -Built on Advanced GIN-YOKU System-



タイトル	フライトアカデミー		
発売元	アクアシステム	ジャンル	飛行機教習シミュレーション
発売日	8月29日発売予定	価格	6800円(税別)
開発	アクアシステム	制作者	
ブロック数	ゲームデータ 4ブロック以上	システム対応	—
その他	TOPGUN FOX2PRO FLIGHT STICK対応		

パイロット養成学校"フライトアカデミー"へようこそ! 一人前のパイロット目指し、教習訓練に取り組むのだ。

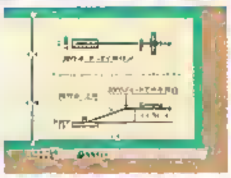
数々の教習をクリアーし、航空パイロットになろう!

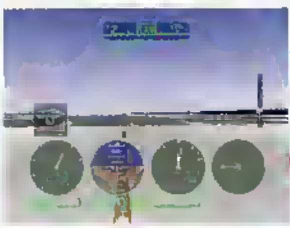
ふたりの教官の指導のもと、与えられた教習をこなし、飛行機の操縦方法をマスターすることが本作の目的だ。教習は全部で17種類。最初は小型のプロペラ機しか使えないが、ステップアップすれば大型旅客機を操縦することも可能。すべての教習をクリアーすれば、晴れてアカデミー卒業となるぞ。


↑飛行中は機内、機外の視点切り替え可能。

フライト教習中は教官が音声指導

飛行手順は、教官が音声で指導。訓練生であるキミは、教官の指示どおりに操縦すればいい。ただし、指示に反した飛行をすれば、教官から叱咤の声が。場合によっては"訓練中止"になることも……。


←飛行まえのブリーフィングでは、訓練内容の説明を受けられる。



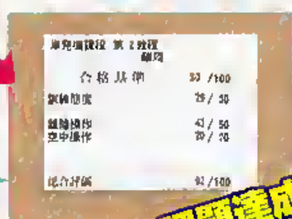
滑走路に入って停止しろ
離陸許可が出るまで待機



速度80ノットで離陸
そのまま上昇を続けろ



高度2000フィートまで
上昇して水平飛行に移れ

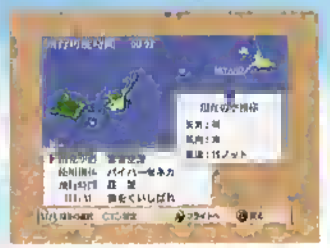


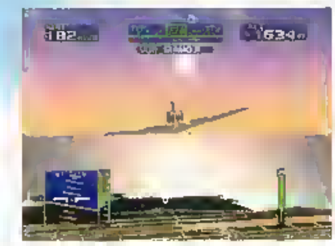
まずまずの成績だな
気を抜かず訓練に臨め!

課題達成!

自由演習で沖縄の空を満喫!!

教習をクリアーしていくと、出発空港、使用機体、飛行時間、BGMの4つをゲームの進行状況に応じて自由に設定できる"自由練習"が楽しめる。自由練習中は教習時と異なり、ブリーフィングや教官の指導は一切ナシ! 美しい自然の中を思うがままにフライトできるのだ。


↑沖縄の島々が映ったマップ上で飛行設定を行える。どの空港から飛ぼうかな?


↑夕焼け時や夜間の飛行も可能。天候はそのときによってランダムに変化するぞ。

教習が進むにつれ、訓練機体が変化

訓練機体はプロペラ機2種類と大型旅客機1種類。どの機体に搭乗するかは、教習の難易度によって変化していく。このほか、ゲームが進むにつれ、新機体が出現することも!?


↑大型旅客機の操作感覚は「重厚!」のひとこと。扱いには慣れが必要。

PA34-200T セネカII



●最大速度:時速314キロ
●航続距離:1537キロメートル
●最大離陸重量:1905キロ
●全幅:11.85メートル
●全長:8.72メートル
●全高:3.01メートル

ビーチA36 ボナンザ36



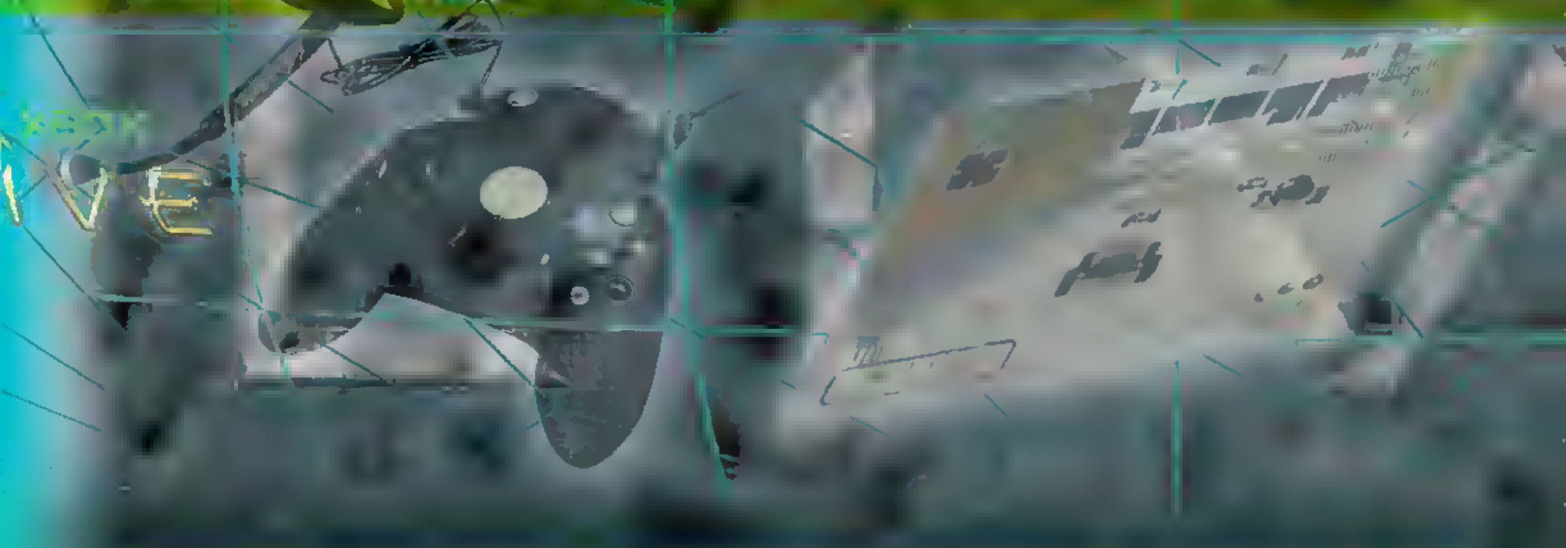
●最大速度:時速328キロ
●航続距離:853キロメートル
●最大離陸重量:1633キロ
●全幅:10.00メートル
●全長:8.13メートル
●全高:2.57メートル

B747-400



●最大速度:時速985キロ
●航続距離:13528キロメートル
●最大離陸重量:394625キロ
●全幅:64.31メートル
●全長:70.70メートル
●全高:19.06メートル

Xbox Live 徹底体験リポート!

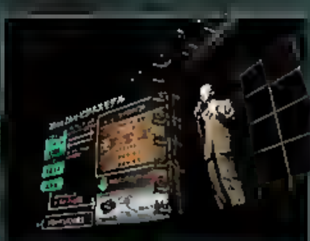


いまここまでわかっている Xbox Liveのすべて

そもそもXbox Liveって何なの？　という人のために、その概要をざっとまとめてみた。他機種とは違う、まったく新しいオンラインサービスなのだ。

Xbox Liveとは、Xboxのオンラインサービスのことである。今秋に店頭で発売される『Xbox Liveスターターキット』を購入してブロードバンド接続すれば、すぐにオンラインゲームを体験できる。

Xbox Liveの特徴のひとつにセキュリティーの高さがある。ふつうのパソコンなどによるインターネットとは別のネットワークを構築してあるので、入り口は同じでも（接続方法はパソコンとまったく同じ）中身は一般のパソコンのインターネットとはまったく交わっていない世界が広がっている。ホームページを見ることはできないし、メールもないのだが、そのぶん余計な負荷がかからず、よりゲームに特化したオンライン環境となっているのである。



⬆6月11日に開催されたカンファレンスでXbox Live日本版が発表された。

Xboxボイスコミュニケータによるボイスチャットも、大きな特徴のひとつだ。これまでのオンラインゲームは"キーボードで文字を入力"してコミュニケーションをとってきたが、Xbox Liveは音声でチャットすることになる。

このほか、オンラインゲーム共通IDのゲーマータグ、追加シナリオなどのコンテンツダウンロード、友だちがいま何のゲームをしているかわかるフレンドリスト、特定条件の対戦相手を捜すプレイヤーサーチなど、他機種では味わえない魅力的な機能がたくさんついているのだ。

Xbox Liveスターターキットは『PSO』と1年間の利用権がついて6800円

さて、そのスターターキットの中身を見てみよう。ボイスコミュニケータやシステムアップデートディスク、パックインゲームなどいろいろ入っているが、日本だけの特別同梱『ファンタシースターオンライン（仮題）』（以下、『PSO』と略）はユーザーの期待も大きいだろう。まだ"仮題"とあるのは、中身が『PSO Ver.2』と『PSO エピソード1＆2』のどっちになるか未定のため。

そしてこのスターターキット最大の特徴は、Xbox Live利用権1年分付き（※）、ということだろう。2年目からは毎月いくらかのXbox Live利用料金が発生するが（金額未定）、これもできるだけ安くしたい、とのことだ。

Xboxスターターキットの中身

ファンタシースターオンライン（仮題）
ボイスチャットによるコミュニケーションが可能な新世代『PSO』だ。

パックインゲーム
詳細なゲーム内容は未定。オンラインで気軽に対戦できるゲーム？

システムアップデートディスク
Xbox本体のシステムをXbox Live用にアップデートするディスク。

Xboxボイスコミュニケータ
ボイスチャットするためのマイク＆ヘッドホン。コントローラーに接続。

Xbox Live 1年分の利用権
利用権といっても、事実上1年間は無料で遊べるようなもんだね。

※『PSO』の接続料金は別途加金されます。

今秋からスタートするXboxのオンラインサービス、Xbox Live。6月11日のXbox Conference 2002 Summerでその全貌が明らかになったわけだが、今号ではインタビューとXbox Live体験談を交えて、さらに詳しく解説していくぞ!



Xbox Live ラインナップ

『Xbox Liveスタータキット』の発売時期に合わせて登場するタイトルは、ここで紹介している3本だ(『PSO』はスタータキット同梱)。このほか、発売が予定されているタイトルは、以下の表にまとめてみた。タイトル未定なものが多いが、ジャンル名で明記されているものは近日中に公式発表されるものが多い。なかには、あっと驚くタイトルが……!?

ファンタシースターオンライン(仮題)



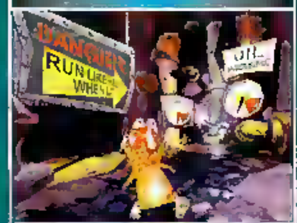
↑声でコミュニケーションできるから冒険もラクになるかも?

サウザンドランド



↑フロム・ソフトウェアも意欲的にオンライン対応していくようだ。

Whacked!



↑マイクロソフトからはアクションゲームが対応第一弾として発売。

Xbox Live対応予定タイトル

タイトル	メーカー名
タイトル未定	アイディアファクトリー
タイトル未定	アクティビジョン
シミュレーション(仮題)	アクアシステム
スポーツゲーム(仮題)	アスク
真・女神転生 NINE	アトラス
麻雀(仮題)	イーフロンティア
アクションシミュレーションゲーム(仮題)	インターレックス
レースゲーム(仮題)	ヴィアールワン
ネットワーク育成シミュレーション(仮題)	エッチ・アイ・シー
タイトル未定	角川書店
鉄騎オンライン(仮題)	カプコン
タイトル未定	クールキッズ
精霊石 ルーンブリッドII(仮題)	クールネットエンタテインメント
タイトル未定	元気
タイトル未定	コトブキシステム
タイトル未定	コナミ
オンライン テーブルゲーム(仮題)	サクセス
タイトル未定	サミー
TOP ANGLER 2(仮題)	シムス
segaGT2002 オンライン(仮題)	セガ
SPIKEOUT X-TREME(仮題)	セガ
ファンタシースターオンライン(仮題)	セガ
タイトル未定	タイトー
ネットXX(仮題)	拓洋興業
ぷらすぷらむ2	拓洋興業
リルハープ	拓洋興業
タイトル未定	ダズ
タイトル未定	テクモ
新シミュレーションオンラインゲーム(仮題)	ナムコ
タイトル未定	ハイウェイスター
アクションゲーム(仮題)	ハドソン
キングダムアンダーファイア:ザ・クルセーダース	パンタグラム
タイトル未定	バンダイ
プライズパーク(仮題)	バンプレスト
タイトル未定	バンプレスト
ストラテジックアクション(仮題)	ビクターインタラクティブソフトウエア
タイトル未定	ブロッコリー
ガイアブレード オンライン(仮題)	フロム・ソフトウェア
サウザンドランド	フロム・ソフトウェア
タイトル未定	ぶんか社
シューティング(仮題)	ボーステック
オンラインRPG(仮題)	マイクロソフト
オンラインフィッシングゲーム(仮題)	マイクロソフト
「天空」次回作	マイクロソフト
「HALO」次回作	マイクロソフト
「Project Gotham」次回作	マイクロソフト
Midtown Madness 3	マイクロソフト
MechAssault	マイクロソフト
「RalliSport Challenge」次回作	マイクロソフト
Whacked! (ワックド!)	マイクロソフト
シューティングゲーム(仮題)	マイピック
戦略シミュレーションゲーム(仮題)	マイピック
パズルゲーム(仮題)	マイピック
みらくるしょっと(仮題)	メディアリュウム
タイトル名未定	メトロ・スリーディジャパン
山佐Digiクロス(仮題)	ヤマサエンタテインメント

ベータテストは8月中に?
本稼動は11月前後スタート!?

オンラインゲームの場合、発売まえにベータテストという試験運用期間を設けるのが一般的となっている。これは発売まえの開発途中バージョンを一部のユーザーに配布し、ネットの接続検証を中心としたバグチェックを行うというもの。一般ユーザーからすれば先行して体験できてうれしいし、メーカーは接続検証およびバグチェックができてうれしいわけだ。過去にも他機種でセガの「PSO」やスクウェアの「ファイナルファンタジーXI」もベータテストを行っているので、読者のみんなも何となくわかっていることだろう。

このXbox Liveでも同様のテストが行われるが、厳密な意味でのベータテストは、マイクロソフトとプロバイダとのあいだで行われるテクニカルベータテストで接続検証が行われる。問題があればすべてこの時点ですべて解決させてしまうとのこと(詳細は次ページインタビューを参照)。一般ユーザーを募集して行うものに関しては、Xbox Liveの接続そのものに関してはすでに本稼動と同等のものとなっており、どちらかと言えば「PSO」のベータテストになる意味合いが強いようだ。

具体的な募集期間は明らかになっていない。8月末にはユーザーの手元に届けてテスト運用を開始したいということなので、Xbox公式サイト(http://xbox.jp)にて近日中に詳細が発表されるはずだ。

Xbox Liveが正式に稼動するのは、公式発表ではいまだに今秋。編集部では11月ごろとみているが、はたして……!?



←公式サイトで募集告知が掲載される予定。

日本のXbox Live責任者
小出雅弘氏直撃インタビュー！

Xbox Liveのことならこの人に聞くしかない！ ということで、おなじみオンラインサービス部統括部長の小出氏に、根掘り葉掘り聞いてみたぞ！

Xboxは、現行機種の中で唯一ハードディスクとイーサポート端子を標準サポートしている。このオンラインサービスこそ、Xboxの本領が発揮されるわけで、ある意味、その真価が問われるものになるだろう。

ついにはじまる"Xbox Live"、その全貌をいま一度、オンラインサービスを取り仕切っている小出雅弘氏に聞いてみた。

ベータテストの告知は公式サイトで行います！

――去る6月11日に、日本でもXbox Liveが正式発表されました。その後ベータテストスケジュールなど、新たに決まった具体的なことはありますでしょうか？

小出　8月下旬から9月上旬にかけて、一般ユーザー向けのベータテスト(※1)をスタートさせたいと考えております。『PSO』の開発状況にも関係してきますので、現時点(7月12日現在)ではまだ具体的な日程をお知らせすることができないんです。あともう少し、ホンの少しだけお待ちください。



マイクロソフト
Xbox事業部 オンラインサービス部統括部統括部長
小出雅弘

――8月下旬からベータテストを始めるとしたら、その募集告知は8月上旬までには始めないと……って感じですよね？

小出　いや、ホントにそうですよね、はい(笑)。いろいろ切羽詰まってます(笑)。

各種プロバイダー様との接続検証、テクニカルベータテストは7月中には始めます。そのテストは、開発者向けの評価サンプルソフト『リボルト』というレースゲームで行う予定です。

――接続設定の話なんですが、ADSLやケーブルなどのブロードバンド(※2)であれば、問題なくつながるんですよね？

小出　ブロードバンド環境であれば、どういう接続状況下にあっても問題なくつながるよう設計されておりますので、ご安心ください。でも、ちゃんと接続検証しないとホントに可能なのか？ということもありますので、そのへんをいま、いろんなプロバイダー様に協力してもらって試そうとしているところです。接続できない、という回線はないはずです。ちょっと専門的な話になりますが、ルータ(※3)を使っていてもNATを超えてピアツーピア(※4)で接続可能です。

――同時期に遊べるタイトルは同梱の『PSO』(以下、『PSO』)と、フロム・ソフトウェアの『サウザンドランド』、マイクロソフトの『Whacked!』の3タイトルですよね？

小出　それ以外にもぜひ楽しみにしていただきたいのが、スターターキットに同梱されるパックインゲームですね。まだ具体的な内容を明かせないのが残念なんですが、手軽にXbox Liveを楽しめますよ。

――公開できる範囲でかまいませんので、もう少し内容を教えていただけますか？

小出　イメージ的には……そうですね、Windowsの『ソリティア』とか『フリーセル』(※5)とか、あそこまで手軽ではないんですが(笑)、かなり夢中になれるものになってますんじゃないかと。

ボイスチャットできるというだけで、すごくおもしろいものになっていますから。

Xbox Liveそのものはベータテストではない？

――日本におけるベータテストの人数は何人ぐらいを予定されていますか？

小出　一次、二次募集と段階的に増やしていくことになると思うんですが、Xbox事業本部としては最終的に10000人前後ぐらいにはしたいな、という意向を持っております。ワールドワイドで行っているものなので、このへんも米本社と調整中です。

――そのベータテストは、マイクロソフトからスターターキットを借りることになるんですよね？



↑テクニカルベータテストでは、開発者向けの評価サンプルソフト『リボルト』で検証が行われている。

※1 ベータテスト

ベータテストの"ベータ"って何のこと？という疑問を持っている人もいるだろう。これはソフトウェアの完成具合を差している。すべての要素は入っていないけどとりあえず動くバージョンをアルファ版、全部入れ込んでひと通りの動作チェックができる状態をベータ版、バグを修正したものをファイナル版、プレスするためのROMをゴールデンマスター版と呼ぶのが一般的。

※2 ブロードバンド

アナログ電話回線、ISDN、携帯電話やPHSで行うものをナローバンド(狭い帯域)、ADSLやケーブル、FTTH(光回線)で接続するものをブロードバンド(広い帯域)と呼んでいる。ブロードバンドの特徴は、高速回線なのはもちろんだが、"定額で常時接続できる"という部分も大きい。回線スピード、値段とどちらも手ごろなのがADSLだ。いま爆発的に加入者を増している。

※3 ルータ

複数のパソコンを同時にネット接続する場合、ルータという機器が必要になる。"モデム"―"ルータ"―"パソコン"という順番でLANケーブルにて接続、ルータから複数台のパソコンにつなげて同時接続が可能となる。パソコンとXboxを同時にネット接続する場合は、ルータは必須となる。同時につなげることがないのであれば、LANケーブルをその都度つなぎかえればよい。

※4 NATを超えてピアツーピア

少しむずかしい話になるが、パソコンのオンラインゲームの場合、ルータの設定などによりオンライン対戦ができない場合がある。ルータを経由してネットに接続している複数のパソコンが、インターネット側から見るとどれも同じ住所が割り当てられているため、ルータから先にある機器を特定することが困難となるのだ。Xbox Liveでは、こういう問題もちゃんと解決している。



➡Xboxボイスコミュニケータのヘッドホン部分は、左右どちらにもつけられるようになっている。

小出　じつは、いろんな部分でふつうのベータテストと大きく違うところがあるんです。実際の募集時も"ベータテスト"とは言わない可能性もあります。

　接続検証はプロバイダー様とのあいだで行われるテクニカルベータですべて行ってしまいます。ですから、8月末から稼動するものはどちらかと言えば"先行体験"ととらえていただけるといいんじゃないかと。つまり、一般ショップ販売よりも数ヵ月早く先行してXbox Liveで遊ぶことができる、というものなんです。

　ですから、申し込んでいただいて当選したユーザーの方には、『Xboxスタータキット』を購入していただくことになります。これは、『PSO』がベータ版であるということ以外は、製品版とまったく同じです。

　もちろん、『PSO』製品版も発売に合わせてお送りさせていただきます。

――そうなると、一般的なベータテストというものとは、ちょっとニュアンスが違ってくるかもしれませんね?

小出　そうですね。なので、先行限定オファーというような形にしようかと検討中です。もちろん、正式発売日までは無料ですし、正式発売日より1年間の利用権がついてくるので、ほかのユーザーよりも早く1年分の利用権が切れてしまう、ということはありません。

　募集は公式サイトで行います。当選された方は、代金引換かクレジットカード決済により購入方法を選んでいただくことになります。

――先行体験期間と本サービスとでは何か違いがあるのでしょうか?

小出　『PSO』そのものがベータ版である、ということ以外は、基本的には本サービスと同じです。先行体験期間からすでに本稼動しているようなものですから。

――応募者の中から当選者を選ぶとき、ある程度接続環境をチョイスしたうえで決めたりするんでしょうか?

小出　いえ、そういうことは行わない予定です。完全に抽選で決めさせていただくことになると思います。すでに接続テストはテクニカルベータテストで検証済みですから。

　ただ、申込み段階でブロードバンド以上でない方は、残念ながらお断りさせていただくことになりますね。

サインアップ時にクレジットカードが必要

――コンテンツをダウンロードする場合など、新たな課金はどうなるんでしょうか?

小出　Xbox Liveそのものの使用料はスタータキットに含まれますが、それ以外に別途かかる料金、たとえば最初のうちは『PSO』のハンターズライセンス(※6)のみになるかと思いますが、これはクレジットカード決済(※7)になります。最初の1年はクレジットカードのみですが、2年目に向けてほかの支払い方法も検討中です。

　課金サービスを利用しなければクレジットカードが必要ないかというとそうでもなく、最初のXbox Liveへの承認段階でクレジットカードの入力は必須になるんですよ。なので、そういった部分での敷居の高さは若干あるかもしれません。これも、今後の検討課題になると思います。

――NTTコミュニケーションズ(※8)さんとの連携は、どのような形で行われますか?

小出　いろんな形式でのサービスを検討しております。「Xboxは持っているけど、まだADSLにしていない」というユーザーであれば、回線設備とスタータキットをセットにしたものを、「Xboxもブロードバンドもこれからなんだ」というユーザーならモデムや本体設定なども全部一式整えたもので提供できるような、そういうものをいろいろ検討しております。

――すでにブロードバンド環境の人の場合、ルータやプロバイダなどの相性が気になるところなんですが、そのへんの情報は?

小出　そういう情報も公式サイトで公開する予定です。どのプロバイダでもルータでも問題ないはずなんですが、ルータに関しては日本のほうが技術的に進んでいる関係で、もしかしたらパソコン側でルータの設定をしないと接続できないものもあるかもしれません。

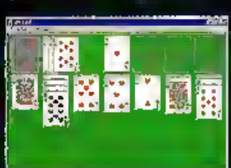
　ベータテストは、現時点(7月12日現在)でまだ具体的にお話できる段階にないのですが、この本誌が発売されているころにはすでに始まっている可能性もあります。公式サイトをチェックしてみてください。

ベータテストに関してはまもなく告知できると思います



※5 『ソリティア』、『フリーセル』

Windowsパソコンの"スタート"から"プログラム"→"アクセサリ"→"ゲーム"のところにある、ひとり遊びのトランプゲーム。そういえばよく遊んだなあ。



⬅写真は『ソリティア』。ルールを把握すると、このうえなくハマる。

※6 ハンターズライセンス

『PSO』におけるオンラインプレイ料金のこと。これまでの機種では、30日で数百円発生している。ドリームキャスト版は400円(90日で1000円)、PC版は1000円(90日で2000円)、ゲームキューブ版は600円(90日で900円)となっている。Xbox版の『PSO』はこのハンターズライセンスすらも1年間無料という報道があったが、これは誤報で別途課金があるとのこと(料金未定)。

※7 クレジットカード決済

これまでのオンラインゲーム料金支払い方法は、いろいろあった。店頭でオンラインプレイ権を購入できるもの、WebMoneyのようなプリペイドカードを利用できるもの、プロバイダと提携して一括して料金を徴収してくれるものなど、さまざまだ。Xbox Liveでは、いまのところクレジットカードのみの決済となっている。持っていない人の救済処置をぜひ検討してほしい。

※8 NTTコミュニケーションズ

NTT系列の通信事業会社。一般電話では県外および国際電話でマイラインに参加している。インターネット・サービス・プロバイダーとしては、OCNの名前で有名だね。マイクロソフトはNTTコミュニケーションズと提携し、さまざまなサービスを検討しているようだ。このあたりも、もう少し詳細がわかり次第、誌面で公開していく予定だ。NTTコミュニケーションズのサイト→http://www.ntt.com/

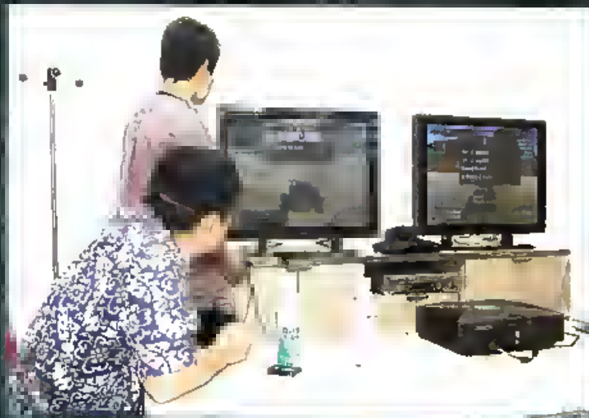
Xbox Liveで遊んでみた!
体験プレイリポート!

去る7月某日、われわれはマイクロソフトに突撃取材を敢行、ついにXbox Liveを体験することができたのだ!　ここではその一部始終を公開!

じつはこのファミ通Xboxが創刊した当時から、マイクロソフトにお願いをしてきた。「ネットワーク環境を体験できるようになったら、ぜひ取材させてください!　ボイスチャットだけでもいいからぜひやってみたいです!」と。数ヵ月まえにボイスチャットを体験できそうなチャンスがあったものの、けっきょくそれもかなわずに終わってしまった。

そして5月22日。アメリカのE3でXbox Liveが発表され、会場ではボイスチャットを体験することができたというニュースが入ってきた。さらに6月には日本でもこれが正式発表。いますぐに体験させてちょーだい……と鼻息荒くお願いしたが、日本におけるデータセンターの設置時期などいろいろあって、なかなか体験できずにいた。

いつになったらプレイできるんだろ……とヤキモキしていた7月某日、ついにマイクロソフトから取材ができる環境が整いましたという連絡を受けた。こりゃもう体験しにいくしかないでしょう!　すぐさま押しかけてプレイさせてもらったぞ。



←マイクロソフト広報の市川さんが、Xbox Liveの設定を行っているところ。手前にいる編集部員コブラ小林はボイスコミュニケータを装着してヤル気満々!

ボイスチャットがこんなに楽しいとは!

そしていよいよXbox Liveを体験!　ふたつの部屋に分かれて、各部屋にXboxを2台ずつ設置。4人でプレイすることになった。体験するソフトは、開発者向けの評価サンプルソフトとして提供される『リボルト』というレースゲームだ。日本では、過去にドリームキャストなどで発売されているので、プレイしたことがあるユーザーもいることだろう。そういえば当編集部の前身、ファミ通DC時代に『リボルト』が大流行したっけ。

編集部員は二手に分かれ、ボイスチャットはどんな感じに聞えるのかを体験することに。『リボルト』の場合、まず誰かが対戦用の部屋を作る必要があるので、ひとりがホストとなって待機。そこにほかのプレイヤーが入ってきたところで、「聞えますかあ?」「聞えますよ!　これがボイスチャットか!」と何だか必要以上に興奮。レース中はついつい黙ってしまうが、「どっち走るんだっけ?」「痛い!　そのアイテムずるい!」なんて会話するだけでメチャクチャ楽しい!　会話できるというだけでこんなに楽しくなるとは!

けっきょく、時間オーバーするまで(マイクロソフトさんごめんなさい)えんえんと走りつづけてしまった。いやホント、予想以上におもしろいです!　マジで!



←『リボルト』はラジコンレースゲームなので、まるで巨人の国を疾走しているような視点で走る。クルマの種類も相当数ある。



→オンライン対戦時は各クルマの上に名前が出ているので、いま誰を抜いたのかがひと目でわかる。ボイスチャットで駆け引きすると熱いかも。

Xbox Live Q&A

Q アナログ回線で遊ぶことはできないの?

[illegible]のパソコンでインターネットするときは、56Kのモデムでアナログ接続してます。アナログへの対応予定は[illegible]か?

A ナローバンドでは接続できません!

残念ながらその予定はまったくな[illegible]これを[illegible]にブロードバンドへ移行[illegible]てみたらどうだろうか?　総務省の発表によると、5月末現在でブロードバンド以上の接続契約者は460万世帯(ナローバンドは2300万世帯)。2月末の段階では350万世帯だったので、ものすごい勢いで増えているのがわかる。Xbox Liveが始まるころには[illegible]0万世帯を突破していることだろう。また、マイクロソフトの独自調査によると、Xbox初期購入者の約半数がすでにブロードバンド環境にあるという。常時接続ははっきり言って快適。生活がガラリと変わると言っても過言ではない。ぜひブロードバンドにしよう。

Q プロバイダを変更する必要があるのでしょうか?

いまパソコンでインターネットしているのですが、これをそのまま利用できるのでしょうか?

A プロバイダを乗り換える必要はありません!

たとえば、OCNでフレッツADSLに加入しているとしよう。この環境でXbox Liveで遊ぶ場合、スターターキットさえ買えばこれ以上の手間は一切ない。ブロードバンド環境であれば、フレッツADSL、Bフレッツ、イー・アクセスやアッカネットワークス、Yahoo!BB、ケーブルなど、どれからでもXbox Liveへつながる(予定。テクニカルベータテストによってはプロバイダや機器によって何らかの調整が必要かも)。

Q Xbox Liveっていくらかかるの?

けっきょく、Xbox Liveを楽しむためには、毎月いくらかかるんでしょうか?

A 初年度はスターターキットの料金6800円だけ!

Xbox Liveは基本的に有料のオンラインサービスだ。Xboxでネット接続させるには、月額いくらという料金が発生するが、今秋発売されるスターターキットは1年分の接続料金も込みで6800円となっている。

つまり、2年目以降は別途料金が発

Xbox Liveにおける「REVOLT」誌上リプレイ!

というわけで、ここでは実際に交わされた会話を誌上に掲載する。なお参加者は、MUNEE(編集部員ムネタツ。以下MU)、COBRA(編集部員コブラ小林。以下CO)、AIZAWA(本誌編集長。以下AI)、ATG(マイクロソフト。以下AT)となっているぞ。

MU　誰かいますかあ?
AI　これでつながったのかな?
MU　おお、すごい!　聞こえた!　でもなんか声がヘン!(『リボルト』にはボイスチェンジャー機能があり、数種類の声色に変えることができる)
CO　コブラですよ。
AT　あ、私で全員入りましたね?
MU　全員で同時に話せる!　しかもみんな声が別人!(笑)
AI　ムネタツくんもヘンだよ(笑)。
CO　こんな声色だと誰が誰やら。
AT　ではホストのMUNEEさん、Aボタンでスタートさせてください。
MU　コースは何でもいいですよね?
AI　最初のコースがいいんじゃない?
CO　あ、もう始まる!
<レース開始。一同しばらく沈黙>
MU　……ゲームが始まるとみんな黙りますなあ(笑)。
AI　もっと積極的にしゃべりますか。
CO　うわ、このクルマ、操作むずかしい!　くるくる回る!
AT　みなさん、操作はわかります?
MU　レースゲームなので、なんとなくわかります(笑)。
CO　イテー!　ロケット弾食らった!　誰、いまの攻撃したのは!?
AI　ああ、コブラさんに当たったんですね。はい、私です、たぶん(笑)。
CO　うわーん、どんどん抜かれる。
MU　っていうかボクが、ビリだ。対抗車のみんなのクルマがかなり先を走ってるみたい。レースに参加してないみたいでちょっと寂しいぞ(笑)。
AT　ゴールしました!
CO　マイクロソフトさん、容赦ないですよ(笑)。
MU　こっちはうまく操作できなくてグルグル回っているのに!
AI　今度は違うコースにしましょう。

こんなノリで何レースも走りまくった。声がみんなに伝わるのに1秒程度のタイムラグがあるが、それほど気になるものではなかったぞ。



⬆このゲームの場合、声による駆け引きもレース展開上重要になりそう?

⬇レースが終わったあと、みんなでワイワイ語り合っているところ。つぎいく?



編集部員ムネタツの感想



正直に言うと、ボイスチャットというシステムには微妙に抵抗があった。しゃべるのってなんか恥ずかしい。ボクってシャイでウブでナイーブだし(笑)。でも、実際に体験してみてわかった。リアルタイムで実際にワイワイと"会話"をしながら対戦ゲームするのって、やっぱりすごく楽しいっす。しかも、ヘッドセットつけてテレビ画面に話しかけている図って、すごくサイバーな感じ!　かっこいいかも!　なんだか未来を体験した気分!　1秒程度遅れて声が伝わるのも、気になる人はアレかもしれないけど、自分は慣れた。

編集部員コブラ小林の感想



ということで早速プレイ。声を自分好みに変えられるのだが、英語の意味を勘違いして、"ささやき"を選んでしまっていたため、ほかのプレイヤーから「何を言っているのかわかりにくい」というクレームが届く。しかも、プレイでも思うように走らせられずに悪戦苦闘。前と後ろのあいだがあいてしまい、いっこうにほかのクルマが見えない。自分の声が伝わりにくいため会話も微妙。ちょっと寂しく1ゲーム目が終了。それ以降もやっぱりヘタでした(涙)。でも、声色を聞えやすくしたあとの音声チャットは楽しかったのだ。

生する、とのこと。この料金はいまのところ未定だが、月数百円程度で年額まとめて支払うと安くなるとか、支払い方法も含めていろいろなパターンで検討中らしい。

ただ、55ページでも説明したとおり、「PSO」をオンラインで遊ぶときは料金が発生することは判明している。これ以外のサービスは基本的に無料になるものが多くなるかも?

Q　Xbox Liveってプロバイダなの?

いまパソコンでインターネットするためにプロバイダへ加入してますが、Xbox Liveスターターキットを買えば、いま使っているプロバイダはいらなくなるの?

A　プロバイダとの契約は別途必要です!

Xbox Liveは、Xboxだけのオンラインサービスなので、そこにパソコンや他機種が入ってくることはいまのところできない。だが、いちばん最初の接続部分は、一般のプロバイダによるインターネット接続で入ってこなければならない。

つまり、各ユーザーの地域やいま契約しているプロバイダから最適なブロードバンド接続環境をユーザー側が自由に選べるということでもある。NTTコミュニケーションズとの提携で、Xbox Liveの接続も含めたパソコン用の接続サービスなども今後発表されるであろう。

Q　Xbox用キーボードは発売されるのでしょうか?

文字でチャットをしたいのですが、キーボードの発売予定はありますか?　発売されるとしたら、「PSO」はキーボードに対応していますか?

A　いまのところ具体的な予定はない!?

予定がないわけではないが、発売検討中段階。出てほしいと思っている人は多いよね。でも、Xbox Liveはボイスチャットが基本。コントローラーを持ったまま会話できるいうのは、すごく快適だ。これに慣れてしまうと、むしろキーボードによる文字チャットがうっとうしくなるかも?

Q　いくつかのXboxで接続したいんだけど……?

たとえばXbox本体を買い換えるような場合、Xbox Liveスタータキットも新たに買いなおす必要があるのでしょうか?

A　メモリユニットでデータ転送可能!

上記のような場合も考慮し、別売りのメモリユニットを使って接続するための情報を移行することができる。ただし、同じIDで複数台同時にアクセスするのはもちろん不可能。Xboxを2台持っていて同時にアクセスするなら、Xbox Liveスターターキットもふたつ必要になる。

特別企画

ソフトの"顔"とでも呼ぶべき、ゲームソフトのレーベルデザイン。ましてや究極のゲームマシン・Xboxともなれば、レーベルデザインもひと味違うわけで……。レーベルのいまをお届けします。

Xboxのレーベルデザインはちょっと違う!!

Xboxレーベルコレクション

Color 4色&2色

ここでは入門編として、レーベルの種類を見ていくことにしよう。レーベルを見ればすぐに気が付くことだが、レーベルにはカラー印刷と2色印刷(黒+もう1色)の2種類がある。Xboxのレーベルは4色印刷と2色印刷のいずれかを選択することが可能だが、カラー印刷はコストがかかることから、使用しているメーカーは少ないのが現状だ。



ねずみくす
マイクロソフト

⬆マイクロソフトはほとんどすべてのソフトでカラーレーベルを採用。画期的なことだ。

知って得する豆知識!?
レーベルの種類あれこれ

シルク&オフセット Silk Screen&Off Set

さらに、印刷の違いから、レーベルにはシルクとオフセットというふたつのバリエーションがある。見分けるのは簡単。触るとツルツルするのがオフセットで、ザラザラするのがシルクだ。オフセットのほうが、コストがかかるが、クリアーに印刷できる。ちなみに日本のXboxソフトはいまのところすべてオフセット印刷だ。アメリカではシルクが多い。



BURNOUT
Acclaim

⬆触るとザラザラするシルク。この質感はそれはそれで捨てがたいものがある。

Design Guide

ソフトによって種類もさまざま

タイプ別レーベルデザインガイド

Type A すべて統一のトータルコーディネートタイプ

基本となる絵、いわゆる"メインビジュアル"をひとつ決めて、パッケージやマニュアルの表紙からレーベルまで、すべてひとつのメインビジュアルで統一するのがこのパターン。見た目に違いはないので、単調な印象を受けるが、メインビジュアルを押し出すには非常に効果的なデザインといえる。『Project Gotham』や『ラリースポーツ・チャレンジ』などのレースゲームがこのタイプに分類される。下で紹介した『トライアングル・アゲイン』は、非常に美しい例と言えるだろう。



⬅パッケージ、マニュアル、ゲーム本編のレーベル、同梱された音楽CDのレーベルと、ひとつのビジュアルで微妙に色使いが異なる。

トライアングル・アゲイン

Type B 別々のデザインで勝負のオリジナルタイプ

TypeAとは対照的に、パッケージとレーベルを別々の絵柄でデザインしているのがこのパターン。じつはこのTypeBがXboxではもっとも多い。『エアフォースデルタII』や『天空』、『ねずみくす』などがこのパターンに当てはまる。なかには、パッケージ、マニュアルの表紙、レーベルとすべてデザインを変えている『DEAD OR ALIVE 3』のような例も……。それぞれのデザインの統一感と違いを見比べてみるのも楽しいだろう。購入すると、なんとなく得した気分になってしまうから不思議なものだ。



➡同じヘリコプターをモチーフにしながら、絵柄を変えているのが『プチコプター』。とくに黄色をベースにしたレーベルは見た目にも非常に印象的で、ヘリとのコントラストが際立っている。

プチコプター

発売済みXboxソフト全レーベル一覧

本来は買わなきゃ見ることができないソフトのレーベル。ここでは発売済みのXbox全41タイトルを一挙に紹介。7月25日に発売されたばかりの最新の3タイトルも、ちゃんと掲載してますよ。



幻魔 鬼武者
カプコン

ESPN Winter X Games Snowboarding 2002
コナミ

サイレントヒル2 最期の詩
コナミ

JSRF ジェットセットラジオフューチャー

信長の野望・嵐世記
コーエー

エアフォースデルタII
コナミ

ハイパースポーツ2002WINTER
コナミ

DEAD OR ALIVE 3
テクモ

パッケージなどと違い、ソフトを購入でもしない限り、ほとんど見る機会のないのがゲームソフトのレーベルデザイン。そういった意味では、レーベルは"最後の購入者特典"であるとも言える。とくにXboxのレーベルは非常にカラフルで、作り手のちょっとしたこだわりが隠されている。そこで今回は、そんなXboxのレーベルを一挙に紹介する。まずは、Xboxのレーベルに見るタイプ別デザインの比較から見ていこう。

Type C
ロゴ載せあっさりデザインタイプ

当たり前の話だが、レーベルで必要なのがソフトのタイトル名。そうしないと「このディスクが何のソフトなのか?」という肝心のことがわからなくなってしまうからだ。それを逆手にとって、シンプルにロゴのみで勝負しているのがこのタイプ。一見地味な印象を受けるが、じつは非常にハイセンスな意匠を要する。例に挙げたのはここ数作のコナミのXboxタイトル。バック地の色違いがカラフルで、とても美しい。こうして並べて鑑賞すると、そのカラフルさがさらに引き立つ。


ESPN NBA 2 Night 2002


実況ワールドサッカー2002


THE BASEBALL 2002 バトルボールパーク宣言

Type D
初回限定版と2種類あるぞタイプ

直接的なデザインタイプでの区分ではないが、初回限定版と通常版でデザインが異なるパターンのものがある。「式神の城」と「ピストロ・きゅーぴっと」の2作がコチラ。両方とも、初回限定版はカラーで通常版は2色、という形での差別化をしているのが特徴。現状カラーレーベルはそんなに多くはないが、初回限定版のレーベルがカラーなのはコレクターズアイテム色を前面に押し出すためであろう。ただ、ファンにとっては両方とも欲しくなってしまうのが不思議なところだが……。


ピストロ・きゅーぴっと どきどきレシピBOX


ピストロ・きゅーぴっと 通常版

←同じ絵柄ながら、初回限定版のレーベルはカラー。とはいえ通常版のピンクの地も捨てがたく、ラベンダの味がよく出ている。ファンなら両方欲しくなっちゃうところだね!?

日米欧に見るレーベルデザインの違い

いまやゲームは世界の共通語。世界中で同じゲームソフトがリリースされるということも珍しいことではなくなった。ただし、その文化の違いからか、日米ではそれぞれパッケージやデザインが異なる場合が多い。ここでは、そんな各国版のレーベルを比較してみることにしよう。ちなみに、『Project Gotham』や『ラリースポーツ・チャレンジ』は、レースゲームというジャンルのためか、日米で同じデザインだったぞ。

斬歌舞伎

日本もいい味出しているけど、なんか北米版のほうが雰囲気よくないですか? いかにも「カブキウォリアー」という感じ。

日本版



北米版



Ultimate Fighting Championship 2 TAP OUT

北米版にしては珍しく2色。日米絵柄は違うものの、赤をベースにしたデザインは統一感が取れていて美しい。

日本版



北米版



JSRF ジェット セット ラジオ フューチャー

日本版



北米版




欧州版

欧米は同じレーベルデザインが多いなか、『JSRF』には3種類のバリエーションが存在する。それぞれ微妙にデザインと色使いが異なるのがニクいところ。

←↖↑日米欧と、いずれ劣らぬかっこいいデザイン。なんか、全部欲しくなっちゃいません?


DOUBLE・S.T.E.A.L BUNKASHA GAMES
ねずみくす マイクロソフト
斬歌舞伎 元気
NBAライブ2002 エレクトロニック・アーツ・スクウェア
ガンヴァルキリー セガ
F1 2002 エレクトロニック・アーツ・スクウェア
天空-Tenku-Freestyle Snowboarding マイクロソフト
Project Gotham World Street Racer マイクロソフト
METAL DUNGEON パンサーソフトウェア
式神の城（初回限定版） メディアクエスト
ESPN NBA 2 Night 2002 コナミ



レーベルで何を表現するのか？

ゲームメーカーに聞いてみました

メーカー各社が趣向を凝らして制作しているレーベルのデザイン。あのまあるい円盤の小っちゃなスペースで、差別化を図るのは相当な苦労だと想像されるのだが……。ここでは、発売済みのXboxタイトルからレーベルが印象的な3つのメーカーに話を聞いてみることにしよう。

マイクロソフトさんのばあい

ゲーム購入は"イベント" カラーは喜んでもらえる

Xboxのレーベルはゲーム会社が、4色印刷にするか、2色印刷にするか選択可能なのですが、現状パートナーさんでは、2色印刷を採用しているところが多いようです。傾向としては、初回限定版は4色で作って、通常版は2色にするというふうに、差別化を図るところが多いですね。ほかのプラットフォームとの兼ね合いもありますから、一概にすべてのレーベルをカラーにするというのは難しいのかもしれません。

マイクロソフトに関しては、ほとんどのソフトをカラーレーベルで統一しています。ゲームを購入して包装を解いて……というプロセスのなかで、ゲームをプレイするというのは、ある種のイベントなわけじゃないですか。そこでパッケージを開いたときに、カラーレーベルだといっそう喜んでいただけると思うんです。

日米でリリースしたソフトで、レーベルのデザインが違う場合が多いのは、国民性やユーザー心理を考えたうえでのことです。たとえば、「天空」に関しては、北米版のパッケージと大幅に変えてしまったのですが、「天空」というタイトルをシンプルにアピールしたかったからです。「HALO」も、あえてタイトルを強調するという手法をとりました。

レーベルは"Xboxモノである"という統一感を出すために、制約が多いのですが、今後は遊びの部分をより多くとって、もっと自由に自己主張ができるようなレーベルにしていきたいと思っています。パッケージを見たときにサプライズ（驚き）を感じていただけるような……。今後のレーベルに期待してください。



HALO

➡こちらは北米版。日本版（本ページ下を参照）はよりシンプルなデザインに。



⬅こちらも北米版。日本版（P59参照）ではあえて2色を採用してシンプルに。

amped Freestyle Snowboarding



レーベルはすべて見ている

Xbox事業本部
マーケティング本部
高田和幸さん

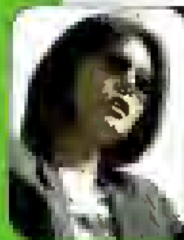
権利表記やフォントなど、レーベルの規定部分を担当する。

テクモさんのばあい

レーベル作りにはとてもこだわっている

うちはレーベルにはむちゃくちゃこだわっているんですよ。確かに4色刷りだとコスト的にキツイんですが、お金のことはある意味どうでもいいくらい（笑）。レーベルに美麗な絵が載っていないのは「DOA」ではない、くらいに思っています。「今度の「DOA」はどんなレーベルなんだろう？」ということで期待してくださっているファンの方も多いですから。「DOA」のレーベルは本当は全キャラ分の8種類作りたいくらいですが（笑）、ユーザーの方の負担になってしまうので、泣く泣く1種類にしています。

『DOA3』では、ストーリーの主役があやねなので、パッケージはあやねですんなり決まりました。で、マニュアルはヒトミで……ということになりました。そうすると、レーベルはカラーでかすみに出てもらわないと、私の心の中でどうしても折り合いがつかないんですよ（笑）。平等にいかないと……。それで、パッケージ、マニュアル、レーベルと三者三様ということで、今回のデザインになりまし



デザインは自分で担当

Team NINJAリーダー
板垣伴信さん

言わずと知れた「DOA」の生みの親。先ごろ「4」の制作も発表された。

メディアクエストさんのばあい

レーベルは"顔"であり自己主張できる最後の場

もともと「式神の城」はキャラクター色が強いので、初回限定版という形でファンの方に喜んでいただこうと考えていました。それでどんな仕様にしようか、スタッフのみんなで考えていたんですが、「ピクチャーレーベルにしたらおもしろいんじゃない？」という意見が出まして、限定版と通常版で2種類のレーベルを作ることにしたんです。

制作はけっこう苦労しました（笑）。もともとゲームソフトのレーベルということで、制約が多いうえに「式神の城」のロゴが縦長なので、配置に苦慮したんです。けっきょくいまの形に落ち着いたんですが、めちゃくちゃ気に入っています。ユーザーの方からも「レーベルがむちゃくち



式神の城 初回限定版

式神の城 通常版

⬅Xbox初のシューティングにして、初の初回限定版。こだわりは相当なものだった。



SSXトリッキー
エレクトロニック・アーツ・スクウェア

Ultimate Fighting Championship 2 TAP OUT
カプコン

2002 FIFAワールドカップ
エレクトロニック・アーツ・スクウェア

実況ワールドサッカー2002
コナミ

ブチコプター
アクアシステム

梅沢由香里の囲碁セミナー
サクセス

ノックアウトキング2002
エレクトロニック・アーツ・スクウェア

HALO
マイクロソフト

ミストIII エグザイル
メディアクエスト

マッドダッシュ レーシング
アイドス・インタラクティブ

ピストロ・きゅーぴっと（初回限定版）
サクセス

た。前回は誰だったか，ということまで考慮に入れて，キャラクターの選択はしていますね。

で，レーベルに関していうと，当初はもっと大胆なデザインだったんです。それが，マイクロソフトの大浦常務から要望がありまして……。「板垣さんの作るゲームはすばらしくて，自分の娘にプレイさせたいんだけど，ただ，このレーベルでは少しとまどってしまうかも……」と言われたんです。それまでさんざんマイクロソフトさんにはわがままを聞いてもらっていたので，いまのような形に変えました。

ちなみに，レーベルのデザインはセガサターン版『DEAD OR ALIVE』以降自分で担当しています。ロゴとイラストの位置を決めるだけなんで，デザインというほどのことでもないんですが（笑）。ゲームを作っている以上，全工程に目を通したいし，レーベルにはこだわり続けたいと思っています。



DEAD OR ALIVE 3 北米版

➡北米版はクリスティ。北米スタッフの選択だとか。



➡女性キャラ3人が揃い踏み。マイクロソフト以外では通常版としては唯一のカラーレーベルが心憎いばかり。

DEAD OR ALIVE 3 国内版

ャキレイでよかったです」という反響をたくさんいただいたので，とてもうれしかったですね。

レーベルというのは不思議なもので，本来作り手からすると，そんなに力を入れて作るべきものでもないかもしれない。たとえば，これがパッケージであれば，店頭で手にとって購入するときの判断材料になるわけで，プロモーションの意味もあるわけですが，レーベルだと買うまではけっして見えない。しかも購入したあとは，プレイしている最中はハードの中に隠れてしまっているわけでそういう意味では，あってもなくてもいいような存在といえるかもしれません。ただ，トータルで見た場合，ピクチャーレーベルは非常にパンチがあるし，パッケージを開けたときの充実度は計り知れません。

あと，つきつめて考えてみると，レーベルというのは最後の自己主張なわけです。たとえば，万が一パッケージやマニュアルがなくなってもゲームはプレイできるわけですが，ロムがなくなったら絶対にプレイできない。そういう意味では，最後に自己主張できるよりどころなわけで，いわばゲームの'顔'みたいなものですよね。そうなると，顔はしっかりしておかなくっちゃという気にもなります。将来的にはラメ入りのレーベルとか作ってみたいですね。マイクロソフトさんにおこられそうですけど（笑）。



部材にはとてもこだわるという

制作第二部
安田祐子さん

広報＆制作担当。今後Xboxタイトルがめじろ押し（!?）とか。

レーベルデザインは海外がアツイ!!

日本ではまだまだ多くないカラーレーベルだが，海の向こうでは，逆にほとんどがカラー。そのカラフルなレーベルは見た目にも鮮やかだ。日本に比べ，カラー印刷のコストが比較的安く済むらしいのだが，他機種のソフトを見てもほとんどカラーが採用されている。欧米ではレーベル＝カラーというのが常識なのかも。ここでは，選りすぐりのカラフルな海外レーベルを紹介していこう。レーベルは海外のほうが進んでいる？



Pirates THE LEGEND OF BLACK KAT
ELECTRONIC ARTS

⬆パッケージよりも，マニュアルよりも（海外では1色が多い），レーベルが目立っている。なぜ？

TEST DRIVE
ATARI



⬅2台のクルマが闇に消えていく。そのぼんやり感が表現できるのはカラーならでは。

MAX PAYNE
Rockstar Games



⬅白と黒を基調にしたセンスは秀逸。メインビジュアルを活かしたデザインが◎。

SMASHING DRIVE
NAMCO



⬅ナンバープレートをタイトルに模したアイデアが秀逸。大迫力ですな。

DARK SUMMIT
THQ



⬅エキゾチックな女性の魅力が際立つ一枚。わくわくする内容を予感させる。

プロが捉えるXboxソフトのレーベルは？

ここではXboxソフトのパッケージを担当した経験もある，デザイナーK氏に話を聞いた。

「レーベルはソフトの"顔"と言われますが，レーベルを見るとなんとなくそのソフトの雰囲気がわかるから不思議ですね。気合の入った顔，センスのいい顔，そしてちょっと気の抜けた顔……。顔にはその人のすべてが現れるといいますが……。

それにしても，北米のレーベルはカラフルですね。海外ではカラーレーベルが主流のようですが，日本でももっとカラーレーベルが増えてほしいと思いました。日本のゲームはクオリティーが高いので，それに見合った楽しいレーベルを期待します」

高橋純子の麻雀セミナー
サクセス

[illegible]の将棋セミナー
サクセス

ファントムクラッシュ
元気

マジデスファイト!
TAKUYO

[illegible]
アスク

斬 MURAKUMO
フロム・ソフトウェア



中島哲也のオセロセミナー
サクセス

ラリースポーツ・チャレンジ
マイクロソフト

トライアングル・アゲイン
キキ

THE BASEBALL 2002 バトルボールパーク宣言
コナミ

CRAZY TAXI 3 High Roller
[illegible]

第3回

プロダクトX

PRODUCT X

遊戯者たちへ

Xboxタイトルをより楽しむためのプロダクト（製品）のヒミツに迫る!

第3回 映像出力にこだわってみる

彼らは悩んでいた――。ゲームという遊びはおもしろい。
だが、限りない欲望はより多くのおもしろさを求めていた。
そんなとき、ある男がこんなページの案を思いついた。
「さまざまな製品で、新しい遊びを探求するんだよ」
そのページは、こう名づけられた――プロダクトX

より鮮明、より美しい映像を求めて

日本で家庭用ビデオゲームの歴史が始まって20年余り――そのあいだ人々が見つづけたものがある。テレビ画面である。しかし、Xboxにおけるテレビとの接続方法は複数ある。ならば、より美しい画像を求めるのは当然のことのはず。

まずは、それぞれの映像出力の特徴を知ることが肝心だ。そうすれば、自分の環境にあった映像出力と、それにあった接続機器を選び出せるようになるはずだ。

コンポーネント&D端子接続はビデオ設定を変更すべし!!

コンポーネント（と変換ケーブルを使ってのD端子）接続の場合、Xbox側の設定でテレビの映像信号および、方式の設定をしないと、高解像度での出力はされない。注意しよう。



←D4出力まで対応するXboxだが、設定せねば宝の持ち腐れ。

Xboxが対応している映像出力方式を知る

コンポジット端子の場合

もっとも一般的な出力方式で、現行型のほとんどのテレビに接続可能。ビデオ端子とも呼ばれ、ケーブル1本だけでカンタンに接続できるのが特徴。その反面、複数の信号が合成されて出力されるため、映像がボケたりにじんだりしやすい。

コレを使え!!



標準AVケーブル
（Xbox本体に標準添付）

S端子の場合

正式にはセパレート端子といい、輝度信号（Y）と色信号（C）という2種類の映像信号を別々に出力する方式。ボケやにじみの少ない映像が得られる。普及価格帯のテレビの大半に接続端子が用意されているが、HDTV（下記参照）には対応していない。

コレを使え!!



拡張AVパック
（マイクロソフト/3000円）

コンポーネント端子の場合

3つある端子が示すように、映像信号を、輝度（Y）、色差（PrとPb）に分けて出力。互いの信号が干渉しにくい美しい映像が出力でき、HDTVにも対応している。ケーブル接続が面倒なのと、高級テレビにしか端子が用意されていないのが難点。

コレを使え!!



コンポーネントAVパック
（マイクロソフト/3000円）

D端子の場合

コンポーネント出力をより簡単に接続するための方式。現行の多くのテレビに端子がついているが、対応フォーマットによって映像クオリティーは異なる（下記参照）。Xboxとの接続には、コンポーネントAVパックに加えD端子変換ケーブルが必要だ。

コレを使え!!



D端子変換ケーブル
（市販品/3000円程度）

HDTV対応ってナニ?

Xboxの映像出力（D4まで）に対応しているHDTV。これは、より高品位な映像を映し出すための規格で、ハイビジョンとも呼ばれるものだ。従来のテレビ放送（NTSC方式）の走査線525本に対して、1125本という倍以上の走査線を持ち、より緻密な映像表現ができるのが特徴。画面の比率は、従来の4:3から16:9へとワイドに変更され、より人間の視界に近い画面サイズとなっている。

D1～D5まで複数の映像フォーマットがあるのも特徴で、数字が大きくなるほどより緻密な映像が映せるようになる。右の表がそれで、上段にある数字は画面の解像度（数字が大きいほど緻密）を、末尾のiとpはインタレースとプログレッシブ（後者はチラつきが少ない）をあらわす。

ちなみに、HDTVに接続するためのD端子とは、厳密にいうとコンポーネントの信号に、映像フォーマットや画面サイズ判別用の制御信号を加えたもの。対応テレビの利用で、より便利に使える。

D端子対応映像フォーマット

	525i	525p	1125i	750p	1125p
D1	○	×	×	×	×
D2	○	○	×	×	×
D3	○	○	○	×	×
D4	○	○	○	○	×
D5	○	○	○	○	○

RF出力も可能!! 上記の映像端子がテレビについていない場合でも、オプションの"RFアダプタ"（マイクロソフト/2500円）を使えば、アンテナ端子に接続して、1または2チャンネルに映すことが可能だ。ただし、画像はそれなりのクオリティーとなってしまう。

誌上大実験

接続方法で映像に違いは出るのか!?

接続方式による違いはわかった。しかし、実際にテレビ画面に出力した場合、その違いはどの程度のものなのか気になる……。そんな読者の疑問を晴らすべく、我々プロダクトX実験班が、実際に試してみました。はたして、結果はいかに!?

それでは、実験の結果を見ていくことにしよう。ここで掲載している画面写真は、同一条件のもとでテレビ画面をスチールカメラで直に撮影し、一切加工をせずに掲載したもの。実際に見比べてもらえれば、その結果は歴然だろう。

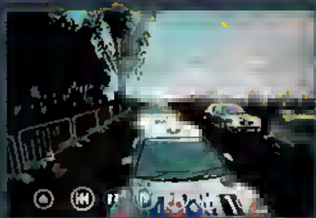
なお、テレビの都合上コンポーネント出力がワイド画像になっている点と、印刷工程上誌面写真がオリジナル画像の発色と異なる点はご容赦願いたい。

実験条件

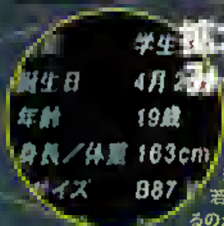
Xboxからの映像を、パナソニック製プログレッシブワイドテレビ"TH-28FP30"に出力。出力方式の異なる3種類の映像を、同一の絞り値とシャッタースピードに設定したプロ用デジタルスチールカメラで撮影して掲載してある。ソフトは、ともにD2出力に対応している『DEAD OR ALIVE 3』と『ラリースポーツ・チャレンジ』を使用した。

1 コンポジット端子出力の場合

Xboxの映像出力性能が高いために、思っていた以上に見られる画質。それでも、コンポジット出力の特性からか、全体的にボンヤリしている印象は否めない。細部を拡大してみると、若干細かいドットがツブれているのもわかる。発色も若干くすみぎみだろうか。







拡大してみると

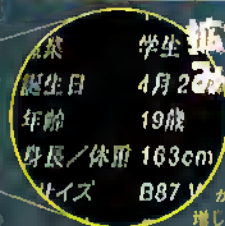
←文字など細かな部分が若干にじんでいるのがわかる。

2 S端子出力の場合

コンポジット出力と比較して、全体的にシャープな印象を受ける。実際細部を拡大しても、背景の格子や文字などのにじみが少なくなっているのがわかる。発色に関しても、色ごとの差がよりハッキリとして、立体感が増している。実用上は、これくらいキレイなら十分……かな?







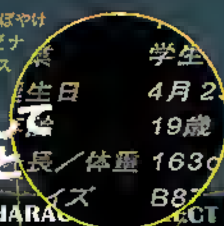
拡大してみると

←写真ではわかりづらいがクッキリ感が増している。

3 コンポーネント端子出力の場合

D2出力による高解像度映像は、細かなドットまでをクッキリと表現。キャラクターの目元や、木々の葉などでも、それを確認できるだろう。発色も、暗い箇所はツブれず、明るい箇所は白トビせずと、グラフィックが持つ本来の色の階調が、より忠実に出力されているのがわかる。

➡にじみやぼやけはほとんどナシ。これはスゴイ!!



拡大してみると





モンスターケーブルを2名にプレゼント!!

モンスターケーブル(S端子用)を、抽選で2名にプレゼント。ハガキに住所、氏名、年齢、電話番号、コーナーの感想を書いて、あて先まで送ろう。締切は8月15日必着!!

あて先

〒154-8528
(株)エンターブレイン
ファミ通Xbox「PXケーブル」係

Xコラム トコトンこだわる人には「モンスターケーブル」を!!

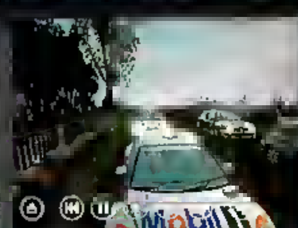
キレイな映像を映し出すためには、接続方式に加えてケーブルの品質も重要。その点、この「モンスターケーブル」は、厳選された材料や緻密な製作工程によりハイ・クオリティーを実現。映像ソース本来のポテンシャルを最大限まで引き出せるのだ。実際、今回の実験環境で試してみたところ、モンスターケーブル使用時はより輝度(明るさ)の高い映像が確認できた。お値段はちょっと張るけど、よりこだわりたい人にはオススメの逸品。詳しくは公式ホームページ(http://www.escorp.co.jp/monstercable/)をチェック!!

XBゲームリンク200	XBゲームリンク300	XBゲームリンク400
コンポジット端子用	S端子用	コンポーネント端子用
[illegible]	[illegible]	[illegible]

※発売中／すべてオープン価格



⬆最上級の品質を持つ。太くてゴツいあたりもモンスター級!?



⬆S端子接続での画面。標準ケーブルより明るいのがわかるかな?

当選者発表! プログラマブル・ゲームパッドの当選者は、岐阜県の中村清人さん、千葉県の木島勝幸さんに決定。対戦を楽しんでね!!

READER'S box 読者投稿コーナー

夏休み拡大版
特別企画あります



今回のRboxは夏休み特大号っ！　全10ページ、特別企画満載でお届けします。大島直人さんの新連載コラムにも注目！

R e a d e r s b o x

今月の特等席

1500 box



福岡県　HaKaSe
豪快なドライビングテクで、夏の暑さなんか吹き飛ばせ！『クレタク』ならではの暴走っぷりが愉快ツーカイな作品。ノリノリなBGMが聞こえて……きたっ！



岡山県　イムフィカ
ベタだと知りつつも避けては通れないお題。それが水着！　それがビキニー　それがイラスト投稿ー（笑）



埼玉県　Pooki
これまたパンキッシュなビートですな。スプレー管から吹き出したロゴが、いかにもな感じでグッド。

イラストギャラリー ILLUST GALLERY

今宵限りの出血大サービス。いつもより多くの作品を、いつもより大きめのサイズで掲載しちゃいます。ご堪能あれ！

600 box



静岡県　玉砕1号
「トントンのほうは復活しないの？」というネタが通じるのはレトロゲーマーの証拠。



東京都　Dr.ひろい
『ファントムクラッシュ』のペッパーとランチ。ラバーっぽいコスチュームが何とも！



東京都　虹すけ
明らかに挑発的なかすみ18歳。ビーチバレー編では、こんなカッコで動き回るのかぁ。



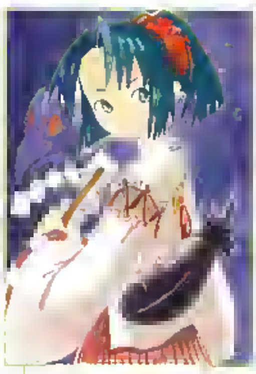
東京都　完熟蜜柑
とぼけた表情が男心をくすぐる？　『エクスチェイサー』の不思議少女、パロパロです。



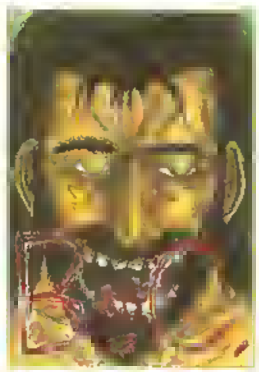
京都府　朝倉たつみ
クールさと子供っぽさが同居する男、ロイの表情がイイカンジ。夏、ですなぁ。



埼玉県　Pooki
オルタの神秘的な表情が作品の世界観を想像させる感じ。瞳に吸い込まれそう？



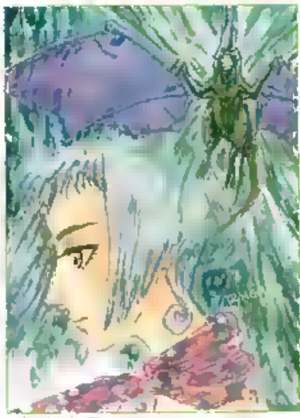
福岡県　HaKaSe
ディフォルメの巧みさを感じさせる作品のひとつ。凛とした眼差し、ステキです。



東京都　SEGA夫
インパクト大。ピーター・モリニューの新作のイラストだなんて、着眼点がシブ過ぎ。



福岡県　TRICK
「マーヴルVS.カプコン2」からトロンとコブン。根強い人気ですな。



岐阜県　NGM
水彩なのかな？流麗な色づかいが神秘的な効果を醸し出してます。



福島県　Mメタル
Xboxのマスコットの座を狙うアポ。クレヨンがノスタルジックな味わい。



大分県　阿南知英
これは力作！　じつは今号の締切後に届いた作品だったんだけど、つい特別採用しちゃいました。



大阪府　底王改
思い切った配色ですね。躍動感あふれるキャラが迫力あります。



神奈川県　元気娘
いちおう解説しておくと「メタルダンジョン」のあの人とあの人（笑）。

メーカーに願いを 300 BOX

Xbox専用の新作、他機種からの移植希望、個人的な応援メッセージなど。ゲームメーカーやクリエーターに届けたいメッセージはこちらまで！

●マイクロソフトさんへ。『HALO』の武器や乗り物、ステージなどを追加できるディスクが欲しいです。ハードディスクの容量はたくさんあるんだし……。　岡山県　坂本浩一

●エンターブレイン先輩！　マイクロソフト先生！『RPGツクール』は移植しないのですか？豊かな発想とXboxのアルテマ（究極）な能力があれば誰でも一流デザイナーになれるものを作れるのでは？
東京都　フラッドの野菜炒め君

●いろいろな理由で現在ネットゲームができない人がいます。ネットじゃなくても多人数で楽しめるゲームをもっと作ってほしい！　福岡県　ガラムマサラ

●セガの「シェンムー」シリーズと、それ以降の続編をぜひXboxでお願いします。XboxならDCでできなかったことがきっとできるはずです。今度はXboxで盛り上がりましょう！
兵庫県　かずっぺ！

●「シムシティ」などの街作りゲームを発売してほしいです。あり余るハードディスク容量を活かして、地球規模のスケールで街作り。主人公は市長じゃなくて神様ということで。
埼玉県　よっしー

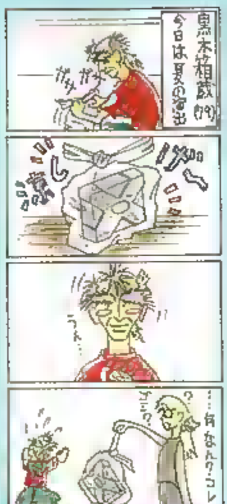
●どこかのメーカーでXbox専用のモニターを作ってください！　本体が大きいという長所（？）をかな～りいかせると思います。　群馬県　おっさん

投稿編集 黒船漫画 600 BOX

お題：Xboxと過ごす夏



群馬県　タケチヨ
糊はマメに交換すること。



大阪府　底王改
お年寄りは大切にね。



東京都　Dr.ひろい
ちょっとやそっとの衝撃じゃ……。

次回のお題：Xboxが起こした小さな奇跡

Reader's box

READERS REVIEW

Xbox GAME SOFT

発売中ゲーム 読者レビュー

ここは読者の皆さんによるレビューコーナー。レビュー対象は発売中のXboxタイトルすべて。投稿数の多いタイトルは何回でも取り上げていきます。平均点やプレイ時間のデータも参考にして、購入検討などに役立ててね。

※読者レビュー平均点は、未掲載分を含む全投稿の平均点です。

ラリースポーツ・チャレンジ



クロスレビュー平均点 8.5
読者レビュー平均点 7.3

最初は散々なくらいコースアウトしてストレスが溜まるが、慣れてくるとノーミスで1位を獲得したときのもの凄い達成感に、このタイトルの本当の楽しさと存在を実感できる。セッティング項目が少なすぎることと周回コースが似たようなものばかりで、物足りない感じは否めない。

福島県 KEN
プレイ時間……80時間

このラリーはXboxの表現力なしでは無理だろう。車体の泥の跳ねかたやクラッシュなどがリアルに再現されている。ドリフトの感覚も見事で本物さながら！ コースのバリエーションも多く、出てくる車体は全部実名、おまけに美しい！ ラリーファンならおいしいものだらけ!!

青森県 蒼い胡蝶
プレイ時間……25時間

映像的な美しさやクルマの破損がすごいと思うのは始めだけ。目が慣れてくると、過去のラリーゲームがリアルになっただけで本作品ならではのおもしろさが見つからない。ヘアピンをドリフトで走り抜けるリプレイは気持ちいいが、ちょっとレースゲームの限界を感じてしまった。

埼玉県 ようしー
プレイ時間……10時間

ファントムクラッシュ



クロスレビュー平均点 8.0
読者レビュー平均点 8.0

敵を踏みつけて、両腕・両肩の武器をぶっ放しながら走り回っているうちに、いつの間にか熱中しています。倒すたびに迫う敵がゲートから出てくる終わらないバトルは、いい意味で中毒性があると思います。夜の戦いはCPU有利の気がするけど、CPUらしいズルさがなくて好感。

長野県 通りすがり
プレイ時間……68時間

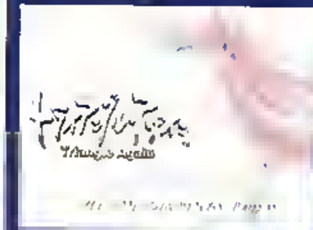
弾数が多く戦闘中に補給もできるため、撃ちまくり壊しまくる爽快感がある。BGMを自分で購入して使うシステムもおもしろい。ロードが短く処理落ちもないので快適に遊べる。ライトな世界観のように見えて、キャラクターの発する重い意味を含んだセリフもいい味を出している。

東京都 Dr.ひろい
プレイ時間……30時間

破壊することの美学。自分の機体をカスタマイズしていくことで、その美学を自分で組み立てることが可能になります。ひとり用モードはボリュームが少ない感じです。個性的なキャラクターたちの会話には深さが感じられました。好きな音楽を買って流すのはよいアイデアです。

大阪府 サファイア
プレイ時間……15時間

トライアングル・アゲイン



クロスレビュー平均点 6.8
読者レビュー平均点 6.7

なんといっても登場人物が魅力的。主人公の灯は、男として守ってあげたいタイプ。コントローラーを握りながら、自然と灯を応援していたりする。音楽業界を舞台としているだけにサウンドは◎。1回のプレイ時間がけっこう短いのは、何度でも遊べるゲームとして評価できる。

大阪府 北野征幸
プレイ時間……10時間

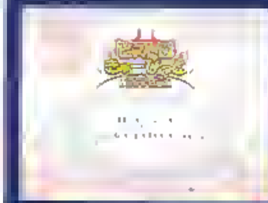
選択の幅がせまく、ただ見せられている感が強い。ストーリーがよければ楽しめたと思うが、話もキャラの配置も「YA●ARA!」にそっくりで目新しさがない。主人公は最初からレベルが高いので最後の感動も薄い。でも、曲も絵もいいので、少女マンガ好きにはいいかも。

大阪府 ブカブ
プレイ時間……10時間

王道を行くサクセスストーリーだが、抑揚のない展開のため、劇的な盛り上がりに欠ける印象。古くさい感じの絵柄も好みが分かれるところだろう。唯一、複数ある挿入歌はどれもなかなかのレベル。ドラマを楽しむ作品とはいえ、ゲームならではの遊びどころがもう少し欲しい。

東京都 たなっち
プレイ時間……6時間

ビストロ・きゅーぴっと



クロスレビュー平均点 7.0

店を繁盛させるのは簡単だけど、それを維持するのが難しくて楽しい。また、仲良くなった女の子の店をオープンできるのがうれしい。だが、店が増えれば増えるほど管理が大変になってしまうので、根気がないと挫折してしまうかも。あと、バトルの内容が大ざっぱなのが×。

群馬県 タケチヨ
プレイ時間……13時間

マッドダッシュレーシング



クロスレビュー平均点 7.0

Xboxでは過食気味なレースというジャンルですが、このゲームはどちらかというと3Dの世界を走り回るアクションという印象。アクセルみたいなボタンがなく、前を押すと走るというのはけっこう新鮮です。シナリオがある意味キてますね。もう少しキャラに魅力があれば。

大阪府 サファイア
プレイ時間……6時間

応募のきまり

1. レビューするソフト名
2. 名前(ペンネーム)
3. プレイ時間
4. レビュー文章(16文字×8行)
5. 総合評価(1～10点)

Xbox 夏休み対談 アナザーランド

光あれば闇もあり。粒ぞろいのXboxゲームの中にあって、いまいち盛り上がっていないタイトルがあるのもまた事実だ。それを"掘り出し物"と呼ぶか"ただのB級"と呼ぶかは置いておこう。大事なのは、それ系の作品ばかりをやり込む漢（おとこ）が某編集部にいる、ということだ！

E Nことにっしーさんって、もう半年くらいずーっと「メタルダンジョン」やってますよね。聞けば、いままでも毎晩、家で遊んでるとか……。

N ええ、楽しいですよー。

E いや、僕も悪くはないと思うんですけど、これだけゲームがある中、何がそこまでさせるのかなって。

N 僕はねぇ、MA-1ジャンパーが欲しいんですよー！

E それって、早解き大会の？（※エクストラダンジョンの最終層でレアアイテムを入手した人に、先着順で賞品が贈られるキャンペーン。100階まで潜る時間＋根気＋運が必要）

N そう。ソフトの売上本数とかから考えても、まだ賞品が残ってる可能性は十分あると思うんです！

E （賞品目当てかよ……）え、えーと、そう言えばこのまえの「マッドダッシュレーシング」の大会も賞品がかなり豪華でしたね。優勝がバリ島旅行、2位が5.1chサラウンドシステム、3位でもXbox。じつは、Xboxのゲーム大会って確率的にもかなり狙い目？

N まぁ、賞品はひとつの目標ですけどねー。目標があると、根本からプレイのしかたが変わるんですよー。

E なるほど！ 目標を決めて、その ための攻略方法を考えながら遊ぶの

READERS REVIEW DATA ▶▶▶▶▶▶▶▶

読者レビューのプチリニューアルに合わせて，いままでの投稿データを集計してみました。右の表は，レビューの投稿数が多かった上位10タイトルを順に並べてみたもの。投稿数が多い＝点数（評価）が高い，とはいかないのがおもしろいところで，そういう意味では"注目度の高いタイトルベスト10"，と言いかえてもいいかも。以下に，各タイトルのレビュー文章でとくに目立った（かぶっていた）意見も抜粋してみましたよ。今後の参考に。

レビュー投稿数ランキング

	タイトル	平均
1	HALO	8.9
2	DEAD OR ALIVE 3	9.1
3	JSRF ジェットセットラジオフューチャー	9.0
4	ねずみくす	4.8
5	幻魔 鬼武者	7.5
6	Project Gotham World Street Racer	8.0
7	ガンヴァルキリー	8.1
8	式神の城	7.5
9	ラリースポーツ・チャレンジ	7.3
10	トライアングル・アゲイン	6.7

代表的なコメント

『DEAD OR ALIVE 3』映像が美しい：コスチュームが少ない／『HALO』撃ちまくる爽快感：隠し要素がないのが残念／『JSRF』映像もサウンドもセンス抜群：単純に気持ちいい／『ねずみくす』展開が単調：言うほどフワフワではない／『幻魔 鬼武者』敵が強く，かなり難しめのバランス／『Project Gotham World Street Racer』KUDOS集めにハマる／『ガンヴァルキリー』ブースト操作のコツをつかめるかがカギ／『式神の城』オリジナル要素が少ないのが残念／『ラリースポーツ・チャレンジ』とにかく映像がリアル／『トライアングル・アゲイン』サウンドがよい

やっぱりSEGAが好き

●セガファンとして，DCときあと，どこへ進むべきか悩みのタネだったが，セガハードの後継機はXboxに（勝手に）決定。『JSRF』は最高にイカしてるし，今後のラインナップも充実している。（セガタイトルの）数はPS2のほうが上だが，その大半は移植で，生粋のセガユーザーならすでに体験済み。その点，Xboxのセガタイトルはハード性能をフルに使った新作が続々登場。いまはとくに『クレイジータクシー3』，『パンツァードラグーン オルタ』が楽しみだ。　　群馬県　X太郎



←『クレタク』の新作が遊べるのはXboxだけ！



←『トージャム2』の日本発売は要望次第？

――突然ですが，上のようなおたよりが増えてます。とくに『オルタ』の発表以降，急激に！　Xboxはコアなゲームユーザーが多いことで有名だけど，やっぱりXboxというハードやソフトラインナップに，歴代のセガハードと似たシンパシーを感じる人，多いみたいです。こうなったらしかたがない！（というか，ホントはこちらこそ待ち望んでた さ！）というわけで，セガへの熱い思いを応援するコーナーを新設します。『我が青春のセガゲーム』，「この続編をぜひXboxで！」等々，イラスト＆文章ネタをどしどし！

が楽しい，と（ほっ）。

N　『ねずみくす』でも，"1バトルで敵を100匹倒してみる"とか，"アポロ1匹で最終ボスを倒す"とか，いろいろやってみましたよー。

E　……。ここ最近，会社では『プチコプター』と『マッド～』をかなりプレイしているみたいですが？

N　どっちも，コツをつかむというか，"覚醒する"と楽しくなる。

E　Xboxって，"キャッチーじゃないけど，中身は遊びやすい"ゲームもけっこう多いのかも。それは読み込み時間だったり，操作性だったり。

N　放置しているゲームも，もう1度やり込んでみてほしいよね。いまは学生の皆さんは夏休みだろうし，やっぱりお金出して買ったものは最後まで遊ばないともったいない！

E　お，キレイにまとまった。

Les infos chaudes du Xbox 来日編

No6
text GREG
Gregoire Hellot



いやー，日本っていいな！　朝はテレビで『暴れん坊将軍』を見て，昼はスシやスキヤキを食べて，夜はゲイシャとお風呂。っておい，ちょっと待て，そういう外国人観光コース・オンパレードはジャパネスク過ぎるんじゃないのか？　日本を知らない外国人の想像に"よく出る"イメージってこういうのだけど，日本が大好きだとこうはいかないですね。日本を知らない人はまず，秋葉原で何でもいいから"電子で安い"ものを買う。日本を知っている人は秋葉原でPCエンジンの『サファイア』やメガドラの『コミックスゾーン』を探します。日本を知らない人はそのあとマックで"ビッグマック"を食べて，日本を知っている人はマックで"てりやきバーガー"にします。それは絶対です。

同じく，日本を知っている人は日本のゲームを愛する人なのです。日本人はアメリカのゲームと触れ合えて，自分の好みに合うかどうかを判定することもできます。ただ，フランスの一般ゲーマーが"恋愛シミュレーション"を理解できないように，日本人は海外でベストセラーの『GTA3』（社会的な暴力を描いた日本未発売のマフィア・アクションゲーム）にあまり興味ないと思う。女子高生をナンパするゲームと，金を目当てに人を殺すゲーム，地球のどこかでお互いに理解されていない。今回のタイトルに関する感想も，日本文化好き，『同級生』シリーズで日本語を鍛えた僕の目で見てしまうとおもしろくないから，ふつうの外人の目で見てみました。

『やるドラ』風な『トライアングル・アゲイン』，とってもベリーびっくり。何というタイトル，「もう一度三角」ってどういう意味？　主人公の女性は事情があってシンガーになるのですが，ちょっと変化のないシナリオで，がっかり。こういうゲーム，もっと積極的に行動したい。最後までやったけど，アドベンチャーゲームとしてちょっとぶりっ子なストーリーだよね。日本女性なのかな，やっぱり。外人には遊べないゲームだね，無理無理。

『[illegible]』だったら話が違うね。1985年，アメリカに続きイタリアとフランスで放送された『Robotech』（アメリカ人が再編集した『マクロス』などのメカアニメ）が衝撃を巻き起こしました。爆発的なヒットになり，日本的なセンスが外国のメカにすごく影響を与えた作品です。それからロボットファンが増えて，ジャパニーズ・メカも国際的に知られている――。この『[illegible]』はチェイス・アクションか。速くておもしろいけれど，もっとビルや街の部分が作り込んであってもよかったのに。建物をもっと破壊できたり，街中で人が大騒ぎでぎゃーぎゃー逃げてほしかったな。スリルはトレビアンだけど，Xboxなのにグラフィックが細かくないのは……。でも，難しめのバランスはハマれちゃっていい。やっぱり，海外のプレイヤーはチャレンジが好きだからね。

というわけで

7月某日，グレッグが編集部に登場。今回は夏休みを利用した約1カ月の日本滞在で，北海道から大阪まで各地の知り合いを訪ねて回るとか。編集部へのお土産は，みずからもシルバー役で熱演する『銃士戦隊フランスファイブ』（！）の第2巻。日本の戦隊ヒーローものに惚れ込んだフランス人たちが自主制作している特撮シリーズです。物好きな人は以下へ！
http://www.francefive.com/



←会議室で「フランスファイブ」鑑賞。ウケてました。



←初会間？　相沢編集長の仕事席でパチリ。

Readersbox

たとえ王

お題：Xboxを歴史上の人物にたとえると？

400

●聖徳太子。その心は、器(本体)が大きく、要領(容量)がよく、一度にたくさんのことを聞き取れる(読み込める)。愛知県　K・K

●フランシスコ・ザビエル。頭のはげた部分と、Xbox上部にある緑の丸い部分が重なって見える!?　埼玉県　ラスティネール

●織田信長。桶狭間の戦いで崖を下っての奇襲によって今川義元を破ったように、数より"質"と"インパクト"で勝負！　埼玉県　ハエと僕

●ペリー。日本人がまだ見たことない巨大な黒い箱。(日本発売当時)。日本に不平等な条約→日本とアメリカでタイトルの発売本数が不平等。愛知県　三河武士

●徳川家康。江戸幕府を開いて天下を統一したように、Xboxは世界中を統一するハードになると期待しているから。　兵庫県　かずっぺ

●西郷隆盛。見た目のゴツさもさることながら、やることとその技術はスゴいから。　熊本県　ヒサモ

――ちなみに今回のNGワードならぬ最多意見は、"ペリー"と"徳川家康"でしたとさ。

次回のお題：Xboxを芸能人にたとえると？

川柳千流

500

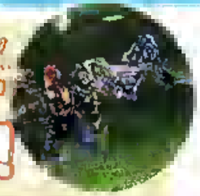
Xboxにまつわる悲喜こもごもを五・七・五のリズムに乗せて読み上げるコーナー。ちなみに川柳というのは、もともと江戸時代の中ごろから盛んになった雑俳のひとつで……って前回も同じこと言いましたね。今回も非常にたくさんの投稿が届きました。その中からダジャレ作品を2連発。脱力感がたまらないですね。

その巨体　少しはしぼれ　X僕っす？
東京都　フラッドの野菜炒め君
評●自覚してるなら、よし

ねずみくす　ゲームのデキに　ねずみクスッ
兵庫県　たそがれ軍曹
評●笑った？　いま軽く笑った!?

たのしいHALOまつり！

祭りの風物　その1 ケンカ



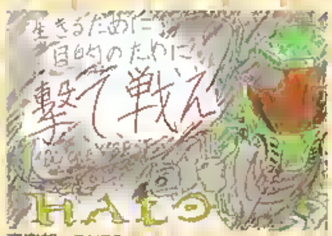
俺がジョンソン軍曹だ！　聞いたか！　パーティーの時間だ！　俺たちのために、こんなにたくさんのイラストを……ってほど投稿が来なかったのがナニだが、まぁ、あれだ、『HALO』には萌える美少女なんてものは皆無だからな。これがイラストコーナーの宿命ってヤツか……くっ(男泣き)。そんな中、男気あふれる作品を贈ってくれたお前ら！　最高だぜ!!　賞品は全員に山分けして送るんで、楽しみに待っててくれよな。ジョナさんからのありがたいメッセージを胸に、これからも『HALO』を愛し続けてくれ！　以上！　ッサー！



東京都　SEGA夫



東京都　Dr.ひろい



東京都　TAIZO

イラストありがとうございます。実物よりも闘争心の塊といった感じで、社内でも評判がいいです。『HALO』＝戦いの美学の追求です。全国『HALO』ファンの皆さんも戦いの美学を追求し続けてください！

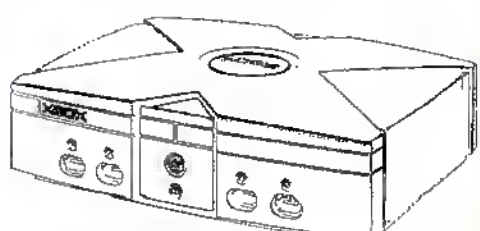


カリスマプレイヤー　永井ジョナ勝

Rbox デザイン専門学校

400

Xboxのオリジナルカラーモデルを考えてみよう！　下の白絵に自由に色をつけたら、切り取って(コピーでも可)送ってね。"Xboxサマーエディション"のような感じで、カッコイイタイトルをつけるのも忘れずに！



Xbox

ポイントシステム始まってます！

Reader's boxで投稿が採用されると、各コーナーごとに規定のポイントを進呈。獲得ポイントは毎月累積計算され、2003年3月末をもって総集計。最終的なポイントランキング上位3名には、以下の賞品を贈呈しちゃいます！

優勝：記念トロフィー＋Xbox＋お好みXboxソフト2本
2位：記念楯＋お好みXboxソフト2本
3位：記念盾＋お好みXboxソフト1本

さらに、獲得ポイントに応じた全員プレゼントもご用意！

5000ポイント達成：ファミ通Xbox特製Tシャツ
10000ポイント達成：お好みXboxソフト1本

※優勝賞品のみ、本体、ソフトとも海外版も選択可能、お好みソフトXboxは、その時点で購入可能なもの、かつ定価が7000円以下のものに限らせていただきます。あらかじめご了承ください。



↑Tシャツは、知る人ぞ知るNendo Graphics草野剛氏の特製！ファミ通Xbox読者のためだけの超プレミア品です。欲しいっ！

※実際の賞品は一部デザインが変更される場合があります。

LETTER オアシス

ここは、みんなの憩いの場。Xboxの話題はもちろん、おもしろネタから驚きの事件まで、お気楽にフリートーク。

●『HALO』のやりかたをお父さんに教えてあげたんですが，ビックリするほど物覚えが悪かった!!　兄とふたりで，キレぎみでした(笑)。まぁ，ゲームに関しては親より上！ですね。

大阪府　カンナバやろ？

――ゲームの先生というわけだ。やさしく鍛えて，親を立派なゲーマーにしてしまおう。

●書類ファイルを買いにスーパーへ。ファイルをひとつレジに持っていくと，あら不思議，中から重なっていたファイルが4枚もドサドサドサッ。小心根性MAXの僕はそれを全部買ってしまいました。まさか，悪いことをしようとして失敗したのでしかたなく買った悪ガキと思われているのでは……？

東京都　フラッドの野菜炒め君

――思われてるかもね。そんなときは勇気を出して「何じゃこりゃあ！」と松田優作のマネを。

●温かいおっぱいより冷たいおっぱいのほうが好きです。

群馬県　タケチヨ

――む，おっぱい星人発見。形状ではなく温度に目をつけるとは，若いくせにおぬし……！

●『DOA』の最新作がビーチバレー。全員水着……もちろん揺れる……これは絶対買い！　なんだけど，家に妹がいるんだー！　どうしよう～。これを機に自分専用のテレビでも買えばいいのか？　でも、何が何でも『DOA X』は買うぞ!!

青森県　蒼い蜘蛛

――妹といっしょに『DOA X』……キ，キミはこれ以上何を望むというのかっ？

●Xbox買ってません。4月中旬，旦那が出張なのをいいことにミナミのゲーセンで取りました(当時の定価より安く)。その日の晩，旦那は出張先で大興奮。「俺が帰って来るまで触るな」と言うが「誰が子ども抱えてこんな重いもの持って帰ってきたんじゃー」とケンカ。ケンカのたびに「売るぞ」と脅し，いまじゃ仲良く『DOA3』してます。ピンクのハード作って！

大阪府 18歳主婦2人目妊娠中

――『DOA3』の画面内で"仲良くケンカ"ですな。これからも夫婦円満ってことで！

●初給料が入り，調子に乗って『JSRF』,『ノックアウトキング2002』,『ダブル・スティール』,『SSXトリッキー』を一気に購入。ほとんど寝ないで連日連夜プレイしてました。すると！体育の握力計測でなんと！6キロも記録が上がっていました!!　恐るべしXパワー(?)

群馬県　恋する町工場

――あのブラックボックスの中には，まだまだ我々には解明できない神秘のパワーが……！

●このまえ，Xboxのすばらしさを教えようと思い，友だちの家に本体と『HALO』を持っていきました。プレイまえはみんな「洋ゲーなんて……」と言ってたんですが，4人対戦を始めると……見事にみんなハマってしまいました(笑)。気がついたら9時間ぶっ続けで遊んでました!!　重い箱を持ち帰るのが大変でした(笑)。

岩手県　Ria

――帰り道の充実感。本体の重ささえ心地よく……ない？

●『WWE RAW』をスコット・ホールの胸毛目当てに買おうと思います。

埼玉県　バルブヘッド

――Xboxの脅威の映像能力。いま，その真価が問われる。

●『叢』や『御伽』みたいなタイトルが増え続けると，そのうち漢字王になれそう。

東京都　なおや

――確かに。問題は，"叢"って漢字をいつ使うのか，だ。

●「ゴゴゴゴゴ……」という『魁!!男塾』ばりの効果音がXboxにはよく似合う。

神奈川県　ヘロドトス

――この闘気の高まりは……!?　う，うわぁ～(ジャ●プっ子)

●友だちより早く買いたくて，今年の3月に秋葉原で Xbox買ったんです。値引きにはショックを受けました。未購入者へ。10000円安くなったんだから，買ってしまえよ！

埼玉県　ラスティネール

――買ってしまえよ！ ついでに毎月、ファミ通Xboxも買ってしまえよ！……お願いします。

●祝ポイントシステム導入。待ってました，みんなでおもしろいページを作りましょう。ファミ通DC時代の方もぜひ！「立てよドリサポ!!」なんて。

埼玉県　ハエと僕

――お待たせ！ ＆おかえり～！
（ドリサポ担当えんどうより）

募集しています！（10月号の締切は8/9日(金)必着です）

①投稿は，はがきかはがきサイズの厚紙にペン(鉛筆不可)で書いてください。イラストなどでスクリーントーンを使用する際は，はがれないようにご注意を。
②投稿には，住所・氏名(ペンネーム)・年齢・電話番号・欲しいXboxソフト(未発売のものは不可)を忘れずに記入してください。
メールで投稿される方も忘れずに！
③封書でのまとめ投稿も可です。その際は各はがき(厚紙)の裏側に②の項目を記入してください。
④あて先には，コーナー名を忘れずに記入してください。

あて先
〒154-8528
(株)エンターブレイン ファミ通Xbox編集部
「Rbox○○(コーナー名)」係

文字投稿は電子メールでも受け付けています。
xbox@mf.enterbrain.co.jp

はちみつ♥ガーデン

斎藤かよこ

その5. スゴイ発見！



Rbox ポイントランキング

2002年7月30日現在（総集計まであと8号）

1	HaKaSe	福岡県	3300P
2	Dr.ひろい	東京都	2600P
3	サファイア	大阪府	2000P
4	タケチヨ	群馬県	1900P
5	阿南知英	大分県	1800P
6	底王改	大阪府	1800P
7	フラッドの野菜炒め君	東京都	1600P
	よっしー	埼玉県	1600P
9	北野正幸	大阪府	1500P
	デンジロウ	東京都	1500P
	ハエと僕	埼玉県	1500P

Xbox目安箱 SPECIAL

「Xbox、こうしたらもっとよくなる！」といった提案や改善案など、今後さらにXboxを盛り上げていくための具体的なアイデアを大募集！　今回はスペシャル拡大版です。

毎月、ファミ通Xbox編集部に届いている、皆さんからの声・声・声。Xboxユーザーとしての率直な意見をはじめ、Xboxを成功させるための具体的なアイデア・ゲームファンとしての切実な願いなど、まさに"生"の声が数多く寄せられています。そこで！　今回はスペシャル編ということで、本誌スタッフが直接、皆さんの声をマイクロソフトまで届けに行ってきました。過去に"Xbox目安箱"で紹介した声のほか、とくに多く本誌に届いている意見・興味深い案についてはコメントもいただいちゃいましたよ。

コメントしてくれた方



市川慎一氏
マイクロソフト
Xbox事業本部
マーケティング本部

ハード編

本体の小型化・デザイン変更の可能性は？　他機種のように、もっとカラーバリエーションがあるとすごくうれしいです。

現状はこのままですが検討していきます

現時点では同じサイズ、デザインのままです。マイクロソフトにも「Xboxを小型化してほしい」というユーザーの皆さんからの声は多く寄せられていますが、現状のXboxは最高の機能を搭載していますからね。新しいゲームを提供するために、このサイズになったと考えていただければと思います。ハード的にも、まだまだ使われていない部分がたくさんありますし。ただ、今後は、皆さんの声をお聞きしながら検討していきたいと考えています。ということで、これ以上はご勘弁を！

Xboxは大きいし重いので、テレビ台の中などに据え置きすることが多くなると思います。ディスクの入れ替えが面倒になるので、3連くらいのディスクチェンジャーを発売しては？

確かにいままでなかったですよね

いまのところ、まったくそういった予定はないんですけど、CDで音楽を聴いたり、DVDで映画を観たり、ゲームディスクで遊んだりと手軽にさまざまな楽しみかたができそうなので、個人的には非常におもしろいと思います。確かに、いままでそういったゲーム機ってなかったので。もし実現できればいいですよね。ウチのハード担当の人間も『ファミ通Xbox』は読んでいますので、これからもご意見は参考にさせていただきます。

DVDディスクに傷がつくという問題はその後どうなったのでしょう？　気になってXboxの購入に踏み切れません。

問題は解決しました安心してご購入を！

これは声を大にして言いたいのですが、販売店にあるXboxはすべてこちらでチェックしていますので、現在Xboxを使用してDVDディスクに傷がつくことはまったくありません。ユーザーの皆さんにはたいへんご心配をおかけしました。そして、貴重なご意見をありがとうございました。どうぞ安心してXboxを購入してもらい、ゲームプレイやDVD観賞を楽しんでいただければと思っています。



←「キズがつくかも」という心配は、もうしなくていいのだ。

ゲームタイトル編

Xboxで海外の飛び抜けたセンスのゲームがたくさん遊べたら、他機種との差別化になると思います。ひとつのジャンルとしても"洋ゲー"はイケると思うので、積極的に日本でも発売を！

年末に向けてビッグタイトルが!?

アメリカをはじめ海外でヒットしたXboxタイトルは、日本向けにローカライズや調整をして、どしどし発売していく予定です。いまはまだ、詳しいタイトル名などはお話しできないのですが、今秋の東京ゲームショウでも年末に向けた発表があると思います。どうぞご期待ください。



Xboxで発売されている専用タイトルの絶対数が、ほかのプラットフォームに比べ圧倒的に少ないように感じるのですが。

これからどんどん未発表タイトルも

いやいや、これからどんどん出ますよ。ファーストパーティーからも良質なタイトルが数多く発売される予定ですし、カプコンさんの『鉄騎』、セガさんの『SegaGT2002』、『パンツァードラグーン オルタ』、そしてテクモさんの『DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball』など、ビッグタイトルが目白押しですからね。まだ発表されていないタイトルもたくさん控えていますよ。こちらも東京ゲームショウまでには発表しますので、しばらくお待ちください。まだまだこれからですよ、Xboxは！

ハードの売上を爆発的に伸ばすには、『ドラゴンクエスト』や『ファイナルファンタジー』のような超有名RPGの登場が不可欠だと思います！　Xboxでそれらのシリーズの新作を！

XboxのオンラインRPGもスゴいですよ

ええ、そういったご意見は質問コーナー（編集部注：本誌xbox.jp通信ページ内）でもよくいただきます。どうなんでしょう？　残念ながらXboxでの発売予定はまだないのですが、個人的には発売してほしいですね。ただ、マイクロソフトから発売予定の、Xbox Liveに対応したオンラインRPGもスゴイですよ。まだタイトルはお話しできないんですけど……。

Readers box

「HALO」のようなXboxならではの大作、Xboxの機能を活かした新しいゲームを精力的に開発・発売してください。

ハードディスクを使った新しい体験！

たとえば、今年の冬にマイクロソフトから発売する『ブリンクス・ザ・タイムスイーパー』は、まさにXboxでのみ実現が可能なタイトルと言っていいと思います。このタイトルの大きな魅力のひとつ、"時間操作"のシステムなどは、ハードディスクを標準装備したXboxでしかできないんです。いままでハードディスクの利点はローディングがシームレスである点ばかりが言われてきましたが、ゲームの内容そのものに関わってくる部分でハードディスクを使うタイトルもたくさん出てくるでしょう。ほかにもドルビーデジタル5.1chを使った"音で感じる新しいゲーム体験"が可能なタイトルなども出てくるのではないかと思います。

Xbox Live編

Xbox Liveは、MSNのコミュニティやホットメールといったマイクロソフトの資産とうまく連携させていくべきですよ。

ネットワークには絶対の自信あり！

今後、そういったサービスがあるかもしれません。が、予定はありません。確かにホットメールなどは世界的に使われていますし、ユーザー数も多いです。マイクロソフトはオンラインのノウハウやサービスの充実度、そしてセキュリティーに関しても対策は万全なので、そこは強いですよね。そういった点では、ユーザーの皆さんの声が高まってきたらサービスを開始することは可能だと思います。Xboxはいつでも進化できますから。

キーボードを発売する予定は本当にないのでしょうか？　ボイスチャットに抵抗がある人への配慮などもあるとうれしいです。

ボイスチェンジで楽しめます



←スタータキットにはボイスコミュニケータが同梱。

キーボードの発売は現時点では予定していませんが、検討はしています。話すのが苦手な方もいるかとは思いますが、Xbox Liveには"ボイスチェンジ"という声を変える機能があるんですよ。先日、僕も開発者向け評価タイトルの『リボルト』に触れたんですが、子どもの声やロボットみたいな声に変えてプレイすることができました。話すのが苦手な方でも楽しめますよ。

Xbox Liveでは、動画や音楽配信といったゲーム以外のコンテンツを楽しむことはできないのでしょうか？

オンラインゲームのための純粋なサービス

いまのところ、ゲームオンリーで考えています。Xbox Liveはまず、"ゲームに特化した、専用のオンラインサービス"と位置づけているんですよ。個人的には、そういったサービスもあってもいいとは思いますが。ただ、やろうと思えばいつでもできると思いますよ。動画の配信であれば、マイクロソフトにはWindows Media Playerといったテクノロジーの資産があるわけですし。Xboxには標準でハードディスクがついているので、動画を観たりするのにも問題はないハズですしね。

そのほか

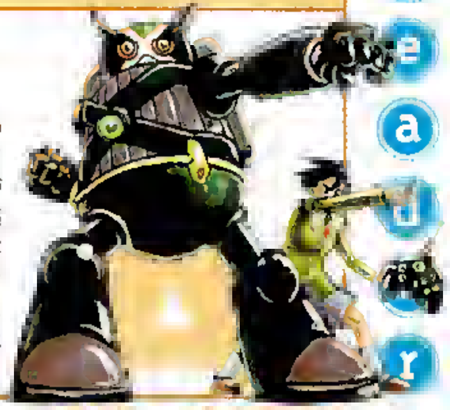
なぜ「HALO」の予選大会は東京だけ土曜だったのでしょう？　僕は私立学校なので、土曜は休みではありません！　私立の学校にも強い人はたくさんいます。また大会を開いてください。

ネットワーク上でもやりたいですね！

その件に関しては、本当に申しわけない思いでいっぱいです。日程的な都合で、東京予選のみ土曜開催となってしまいました。お陰さまで『HALO CHAMPIONSHIP JAPAN』は大盛況の内に終わり、スタッフ一同、たいへん感謝しています。キャンペーンやイベントに関しては、個人的にもどんどんやりたいと思っているんですよ。世界大会のチャンピオンシップなどもぜひ実現してみたいですしね。また、これからはXbox Liveのネットワーク上でも、そういった大会ができたらいいですね。

昔あった"ファミコンロボット"みたいに"Xboxロボット"ってどーでしょう？　遊び心があっていいと思うけど……。

Xboxロボット？いいですねぇ



ファミコンのロボット、僕も買いました（笑）。Xboxはワールドワイドですから、全世界のユーザーが「これが欲しい！」という意見が集まったら、本当に作るかもしれないですよ。皆さんはどんなロボットが欲しいんでしょう？　ファミ通Xboxさんでもデザインの募集とかしてみてはどうですか？

XboxのCMにビル・ゲイツ氏が出演するというのは？　ビル・ゲイツ氏が主人公のRPGをマイクロソフト制作で、ぜひ！

ビル・ゲイツのゲームって……

ビル自身もXboxをたいへん気に入っていますが、CMやゲーム化の予定はないです。やっぱり、皆さんの中には"マイクロソフト＝ビル・ゲイツ"という強力なイメージがあるんでしょうか？　でも、どんなゲームになるんでしょうね（笑）。

ファミ通Xboxは、ウチの大浦（常務取締役）を含め、Xbox事業部本部のスタッフも読んでいます。もちろん、読者の皆さんの投稿などもチェックさせていただいていますよ。これからもいっしょに、Xboxをもっと楽しいものにしていきましょう！

Xbox 300万への道

次号よりスタート　ネタ募集

次号から始まる新連載"Xbox300万台への道"は、日本国内で300万台達成をボクらの手で実現させていこう、というコーナーだ。現状25万台、これを2003年末までに300万台にする。何となく売れていくのを、ただ指をくわえて見ているだけでは到底ムリ！　しかし、我々が決起して盛り上げていけば可能かもしれない！　というわけで、Xboxの売上を伸ばすための企画を大募集。おもしろそうなネタはマイクロソフトにもどんどん提案していくぞ！　宛先はP113の住所で「Xbox300万台」係まで！　Eメール（xbox@mi.enterbrain.co.jp）でも受け付けるぞ！　熱いネタを待つ！

大島流 極上 ゲームレシピ

その1 自分の好きなモノ



イラスト：大島直人

いま、Xbox用『ブリンクス・ザ・タイムスイーパー』制作の真っ最中、最後のクオリティーアップの時期のため、スタッフ一同ドタバタ、私もエネミーのセットやムービーの調整を行っていた。そんなとき，私宛てに相沢編集長から一本の電話をいただいた。

「コラム？」

パニクった頭の中で編集長の笑顔が浮かび、即オーケーした――。

私がいままで制作してきたゲームのほとんどは，カートゥーンアクションゲームである。私を知っている人は，私がこういったジャンルが大好きだと思っていることだろう。ディズニー、ハンナ・バーバラ（『チキチキマシーン猛レース』等），ワーナー・カートゥーン。もちろん，おっしゃるとおり好きなんだけど、もっともっと大好きなモノがある。それは筋肉ムキムキなアメリカン・ヒーローである。

超人ハルクの悲しみに心を奪われ（映画が来年夏公開予定だよね，すごく楽しみ），『スーパーマン』の純粋さに嫉妬し，『バットマン』の悪に対する憎しみに悲しさを感じてしまう。最近ではジェームス・キャメロン製作／脚本の米国TVシリーズ『ダーク・エンジェル』に恋をして，セカンドシーズンでヒロインの髪型が変わり，スレンダーになってしまったことにショックを隠せない（どうして，そんなに痩せてしまったんだよ！）。

ふつうの人よりも超人的な肉体を持ち、その宿命のため、人々が計り知れない苦悩が彼らを襲う。それを耐える姿がまた最高にカッコイイ!! しかし、どうしようもできない悲しみや苦しみには，心を奪われることはない。耐え抜いたあと，何かに報われたとき，いや決して誰にも知られなくてもよい，やりとげたときにヒーローが満足げな表情をしてくれれば，私は感動してしまう。

どうも私は，そういったヒーローを作りたくてゲーム業界に入ってきた気がする。みんなが一体化できるヒーローを作りたかった，ために。

というわけで，このコーナーを発信源として，ゲーム作りをやってみようと考えた。それも、私が大好きなヒーローもの。また，どんなヒーローが生まれてくるかはわからない。時間もたっぷりありそうだ。

(株)アートゥーン 取締役／ディレクター
大島直人

自分で言うのも恥ずかしいが，現在開発中の『ブリンクス・ザ・タイムスイーパー』は，そうとうおもしろいゲームになるぞ!! ゲーム好きには，たまらん たまらん！

それでゲームはぁ？

最終回 いつもと違ったイベント。

竹内 倫 *Satoshi Takeuchi*

ファミコン時代より，いくつかのゲーム会社で宣伝・広報を中心とした業務に携わってきた業界古参のゲームおやじ。じっくりゲームをプレイする時間が取れないことを嘆きつづけている今日このごろ。

東京ゲームショウ（TGS）やテレビゲーム関連イベント会場の来場者の中では，私の身長（＝173cm）は平均以下になってしまうので，場内を歩いていても前が見えない。周囲のブースで何をやっているのかが見えないほどに，会場は"大きなお友だち"でいっぱいなのだ。ところが，先日開催されたイベントでは，会場内を歩いていても前が見えた！ 前方にある出展社のブースの中で行われていることが遠方からでも確認できたのだ！ しかも当日の会場／幕張メッセは，冷房が効いていても汗が流れ出るほどに大勢の来場客で溢れ返っていたにもかかわらず。

"ファミコン"（ファミリーコンピュータ）が登場してから20年近くが経過しており，当時小中学生だった少年たちも30代にさしかかっている。現在のTGSなどでは当然のように設けられているが，私自身が直接にゲームイベントの運営に携わっていた8～9年まえには，会場内に来場者のための"喫煙コーナー"を設けることを，関係者間で真剣に検討したことを覚えている。

「第16回次世代ワールド・ホビー・フェア」。

小学生の子どもたちから圧倒的な支持を得るコミック誌を中心として毎年開催されているイベントだが，開催告知も同誌の購読者に近い媒体に限られているため，当然のことながら，来場者は圧倒的に子ども（with親）なのだ。

当然，同イベントに出展するメーカーも，そのあたりのことを十分に心得ていて，ブースの模様や展示形態などはTGSとはまるっきり様相が違う。ド派手なブース装飾もカメラ小僧に囲まれるお姉さんやコスプレもいない。すべての出展社が"子どもの目線"で出展形態を考え，タイトルも選んでいる。子ども相手なだけに"見せるだけ"、"説明を要するもの"は（一部のカード類を除いては）ほとんど相手にされない。直接手にすることができ，単純に「楽しい！」と思われるものだけが集客の最低条件ともいえる。

7月中旬に開催された同イベントではゲームキューブの"配管工のひげオヤジ"の最新作が待ちに待ったタイトルということもあって（当日は発売直前週），GBAを持った，イベント慣れした子どもたちがジッと1時間以上の行列を作っていた。いずれのブースにも多くの子どもたちが集まっていたが，会場内部の壁面にはその子どもたちの引率者＝親たちが手持ちぶさたと行くアテもないことから新聞などを読みふけっていた。自分たちにはすることがないが，子どもがいるから帰ることはできない30代のお父さんたちだ。せっかく幕張まで来たのだから，自分もできるゲームがあればプレイしたいに違いない30代のお父さんたち。きっとここにXboxがあったら……。

テレビゲームを自分の体験として認知していながら、会場内で所在なげな30代のお父さんたちは，目の前にXbox＝自分たちができるゲームがあれば，きっと"その場所"に行列を作ったことだろう。マーケティングのヒントは思わぬところにあるような気がする。



↑ゲームをプレイするのに、もっとも必要なものは根性なのだ！

Readersbox

Xの系譜

Xboxの前身ハード(?)、MSXについて語り合う夢(??)の1ページ

Xbox登場の布石は、いまをさかのぼること19年まえにすでに打たれていた!! その19年まえには……何があったんでしょね。

MSXアーカイブス

対応ゲームソフトでみる MSX1の隆盛と衰退[1983~1987]

1983年に登場したMSX規格パソコンが多くの新規ユーザーを獲得するきっかけとなったのは、当時の人気業務用ゲームメーカーの人気ゲームの移植作品の存在だった。ナムコは同年に発売した『パックマン』を筆頭にNAMCOT(自社販売ゲームソフトのブランド名)を続々とリリース。やはり同年発売のオリジナルタイトル『わんぱくアスレチック』でMSXソフト市場に参入したコナミは、オリジナルものと人気業務用作品の移植ものをバランスよくリリースして、翌1984年のMSXゲーム業界を席巻していった。両メーカーのMSX初期における功績が計り知れないことは否定できない。しかし、両社のラインナップによってMSXは"アクション系ゲーム専用マシン"というイメージがユーザー内外に蔓延。それだけならまだしも、同社がファミコン用ソフトとして後発した同タイトルが引き合いに出される形で「アクション系ゲーム専用マシンにしても、絵の綺麗さだったらファミコンには叶わない」という烙印を押されてしまったのは皮肉な話だ。のちにナムコは、NAMCOTのメインプラットフォームをファミコンに移行し、徐々にMSX業界との距離をとっていくが、1985年ごろには、アスキー、カシオ、ポニーといったメーカーのアクション系オリジナルゲームの良作ラッシュもあり、それまでに培われてきたMSXゲームイズムは緩やかに継承されていく。

高完成度ソフト目白押しの後期



↑1987年以降の作品は名作多し!(写真は『フェアリーランドストーリー』)

MSXゲームソフトのクオリティーとラインナップに劇的な変化が訪れたのは1986年。コナミがリリースした人気アーケード用シューティングゲーム『グラディウス』の移植版を皮切りに、各社が1メガビット(=128Kバイト)の大容量ROM、通称メガロムを採用したゲームソフトを続々とリリース。それまではカセットテープ版(大容量を扱える反面、データ読み込み時間が長かった)が主流だった、アドベンチャーやシミュレーション、RPGといったジャンルの作品が、オリジナル/他機種移植ものを問わずROMカートリッジソフトとして発売され、ファンの溜飲を下げた。やがてその熱気は、1987年ごろから徐々に盛り上がりをみせてきた上位互換規格MSX2のゲームソフト市場に継承され、初代MSXは表舞台からフェードアウトしていくことになる……。

MSX名機コレクション インターフェイスが充実

Vol.6



HX-10DPN

1985年発売 69800円

MSX1マシンの中でもっとも早く64KバイトRAMを実装したHX-10Dに、プリンタインターフェイスと13/21ピンアナログRGBポートが搭載された、中期のグレードアップ・モデル。外観はパソピアIQシリーズ(東芝製MSXマシンの愛称)の伝統的なスタイルをそのまま継承。新鮮味はないものの、巨大電子計算機とでも形容すべき独特のデザインには安定感さえ感じられる。

MSX NOW!

MSXのいまをあなたに(どなたに?)

20世紀末に誕生した国内最大規模のMSXイベント "MSX電遊ランド"のこれまでとこれから……

1999年から年1回のペースで開催され、現在のMSXユーザー交流の代表的な機会となっているMSX電遊ランド。近年では、アスキー公式のMSXエミュレーター開発、MSXの1チップ化計画など、刺激的なMSX関連の最新情報もアナウンスされているイベントです。その成り立ちと最新情報について、MSX電遊ランド実行委員のNASU氏に伺ってみました!

――MSX電遊ランドが開催されるようになった経緯を教えてください。

NASU 日本全国各地に分断されたユーザーやサークルが年に1~2回集まるMSXイベントが、東京近辺で行われるようになって10年近くになります。

PCの値段が下がりMSXユーザーの高性能PC所有率も上がってインターネットが手軽になると、イベントは新作ソフト入手目的の色合いが薄れ、一部ユーザーどうしの同窓会的意味合が強くなってきました。

やがて、参加者が高齢化するにつれ、内輪の集まりにも限界が見えてきました。そこで、各サークルやユーザーによる手作りと自主的な雰囲気を保持しつつ、MSXの魅力やPCの原点を見つめ直すため、MSXの生みの親である西和彦氏に基調講演を依頼し、氏の活動の原点でもある秋葉原の目抜き通りに進出しました。それがMSX電遊ランドです。



↑MSXシリーズの生みの親、前田氏による講演など、催しも盛りだくさん。

――MSX電遊ランドのアピールを。

NASU かつてMSXに触れた皆さん、そしてMSXへの愛情が深い現役の方、名前しか知らない人、このコーナーで初めて名前を知った人、MSX電遊ランドに参加してみませんか? テキトーにMSXで遊んでみましょう。古くてヘボいその機械の中にMS-Xboxの原点が見えるかもしれませんよ。私にはほとんど見えませんが(^^;

――今年の具体的な日どりは……?

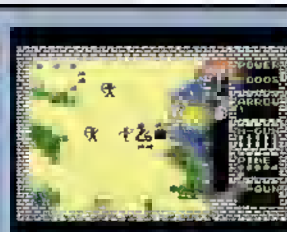
NASU 7月末現在、2002年の電遊ランドはまだ開催日が決定しておりません。決まり次第こちらのコーナーでもお知らせします……よね?

昔のこどものあそび……特選MSXゲームソフト

ランボー

1985年 パック・イン・ビデオ

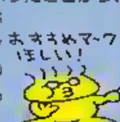
RAM16K 5800円



↑敵兵を倒したときの「シュッ」という乾いた効果音に、心が底冷えすること必至。

1980年代といえば忘れてならないのが、シルベスター・スタローンやアーノルド・シュワルツェネッガーといった肉体誇示系映画俳優のブーム。上半身裸に黒タイツ……と、いまとなっては江頭2:50くらいしか継承していないいでたちのジョン・ランボー(スタローンの当たり役)を操作して敵陣地で暴れまくるというこの作品は、そういった時代背景をストレートに反映した版権タイトルものだ。

ゲーム内容は、いくら"ひとり軍隊"とはいえ油断は禁物とばかりに、とにかく危険の連続。「ぼーっとしていると開始5秒でゲームオーバー」「なぜか毒蛇や巨大グモとも戦う」「アイテムをしっかり集めさせるわりにコンティニューなし」といったことから、その過酷さがうかがえるはず。コヴナントと戦う『HALO』の戦場なんて、楽園もいいとこだ。





漫画・戸塚伎一

MSXトハ! 1983年にマイクロソフトとアスキーが共同開発・提唱した、8ビットパソコン統一規格。名称の由来は"MicroSoft-X(無限の可能性をあらわす意)"説が有力。のちにいくつかの上位互換規格が発表され、対応ハードは全世界で累計400万台以上出荷された。

コーナー批評 「19年まえ発売っつーと俺はまだ3歳か、そんなまえからTVゲームがあったなんて知らなかったなァ。そうかァ、そんな昔からゲームバカはいたのかァ……。ところでファミコンとMSXってどっちがさきに発売されたの?」(埼玉県/メ箱・22歳)というおたよりをいただきました。答えは「お店に並んだのは、ファミコンがちょいさき」で~す。皆さんも住所・氏名・"年齢"を明記のうえ、〒154-8528 (株)エンターブレイン ファミ通Xbox編集部「Xの系譜~電脳学園はまだか!?」係まで、何か送ってね~。

A.R.K.の操縦方法からミッション攻略まで！

叢 MURAKUMO

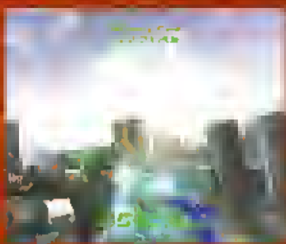
『叢-MURAKUMO-』を、いち早く攻略開始！ チェイスの基本からA.R.K.特性、前半ミッションを攻略するぞ！

タイトル	ムラクモ		
発売元	フロム・ソフトウェア	ジャンル	ハイスピード3Dメカアクション
発売日	発売中（7月25日）	価格	6800円（税別）
開発	フロム・ソフトウェア	制作者	プロデューサー 金子啓典
ブロック数	メモリーユニット非対応 HDD対応	システム対応	5.1ch
その他	フォックス2 プロフライトスティック対応		

A（action）

A.R.K.を自由自在に操り、ターゲットを追いつめろ!!

ついに発売され、本格攻略の始まる『叢-MURAKUMO-』。基本的なA.R.K.の選びかた、ゲームの肝となるターゲットの追跡方法、そして効率よく鎮圧するための攻撃方法を解説しよう。レースゲームなみの操作テクニックと、シューティングゲーム感覚の攻撃が要求されるぞ。



←追撃戦を成功させるには、さまざまなテクが必要なのだ。

POINT 1 効率的なA.R.K.選択のために

主人公の所属するチームムラクモには、個性的な5機のA.R.K.が存在。ミッションに適したA.R.K.を、この5機の中から選択するのだが、選ぶにはいろいろと基準がある。

マップ構成やターゲットの動き、防御力、現A.R.K.の状態など、何を見て選ぶのか考えてみよう。

▶ROIOSでA.R.K.の状態をチェックしよう

通常のシナリオモードでA.R.K.のダメージは、ミッション終了ごとに完全に修復されるのではない。ミッション終了時に若干回復するが、深刻なダメージの場合は残ってしまう。出撃まえに装甲をチェックし、出撃させるべきかを検討しよう。



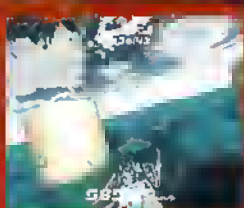
←格納庫で、現在のダメージ状況がわかる。出撃まえにチェックしよう。

▶ターゲットの攻撃方法・耐久力をチェック

ターゲットとなる暴走A.R.K.には、それぞれ特徴がある。とくに注意するポイントは、防御力だ。一部のターゲットは"対実弾系防御"を備えていて、コレがあるとCloud-01などは苦戦を強いられる。また攻撃の激しいターゲットには、防御力の高い04を使うといった選択も必要。

▶ターゲットの動き、すばやさを考えよう！

急旋回や激しい蛇行をくり返すターゲットがいるミッションでは、旋回性能の高いCloud-01、02が使いやすい。またトップスピードが要求されるミッションでは、Cloud-04が活躍するぞ。ターゲットの動きを知り、最適なA.R.K.を選んでみよう。



←ターゲットの動きについていけるA.R.K.選択が、必要になってくるぞ。

POINT 2 ブーストの使いどころを考える

急加速を得るためのブーストの使いかたは、このゲームで非常に重要なポイントだ。使いかた次第で攻撃が当てやすくなったりするからだ。

ブーストは各A.R.K.ごとに最高速度、持続時間、回復時間が異なる。とくに回復時間が重要なので、使ってみてその感覚をつかんでほしい。

▶急旋回はバックブーストを利用せよ！

ターゲットが急旋回や激しい蛇行を行ったときには、バックブーストを利用した急旋回が必要になってくる。急旋回の方法は、曲がりたい方向にスティックを入れ、バックブーストを使うだけ。コレで方向転換が可能なのだ。大きな旋回に対しては、バックブーストで減速してから、ゆっくり曲がっていくようにしよう。急反転には、急旋回2回で対処。反転は時間がかかるぞ。



↑急旋回についていくには、バックブーストが必要（とくにCloud-04の場合）。

▶ターゲットと離れたらブーストで接近

ブーストを使え！



↑障害物への衝突や、急旋回後のためにブーストを温存しよう。

ブーストは基本的に、距離を縮めるために使う。ターゲットと一定の距離が開いてしまうとターゲットロストとなってしまう。ビルなどに衝突したら、ブーストで加速しよう。

また、急旋回などで減速するポイントも、一気に離される恐れがある。急旋回直後のためにブーストの温存も大切。急旋回ポイントを覚えよう。

▶ときにはブーストで積極的に接近しよう

Cloud-03、04、05などは急接近することで強さを発揮する。03の場合、EXウェポンを使用すると、その場で止まってしまう。接近してから撃たないと、すぐに射程外に逃げられてしまうぞ。04、05は、接近することでメインウェポンのダメージが上がるので重要テクとなる。



←05はブースト中に攻撃することで、接近戦が可能になる。

POINT3 ターゲットの追跡方法

このゲームでもっとも重要なのが、ターゲットを見失わずに追跡すること。ターゲットと一定距離離れてしまうと、ターゲットロストとなってゲームオーバーになるからだ。ターゲットの逃走ルート、A.R.K.の特性を覚えれば、追跡は楽になるはず。


←逃走ルートだけでなく、A.R.K.の特徴を覚えて追跡の役に立てよう。

▶ターゲットホログラムを活用しよう！

ターゲットが視界から外れると、AIのサポートによるターゲットホログラムが出現する。これはどちらの方向を飛んでいるか示すもので、ホログラムを正面に向けて直進していけば、そのうち出会うことができるだろう。ホログラムは2種類あり、前方にいることを示す青色、後方にいることを示す赤色で表示される。赤色が表示されたら、反転しよう。

青は前方に


⬆ターゲットが前方にいる場合は、青で表示。正面に合わせ、直進しよう。

赤は後方に存在


⬆ホログラムが赤色の場合、ターゲットは後ろにいる。減速するか、反転しよう。

▶追跡は、ムリせずゆとりを持って

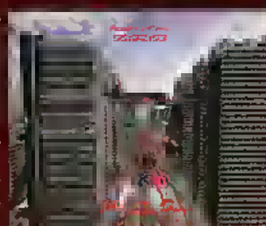
初めてのミッションや、蛇行の多いミッション、街中を逃走するミッションに挑戦する場合、ターゲットとの距離を保ちながら追跡することを意識しよう。ターゲットとの距離が短ければ、突然の蛇行や急旋回によって、視界から消えてしまうからだ。また街中を逃走するターゲットと高さを合わせて追跡すれば、建物に衝突するに違いない。無理に近づくのは見失うことにつながり、本末転倒と言える。射程内に収めながらも、距離を取ることも重要なのだ。


➡蛇行の多い場面では、後方から追跡。蛇行に付き合う必要はない。


⬅街中を逃走する場合は、上空から追跡。これで障害物は怖くない。

▶A.R.K.は上昇、下降が苦手だぞ！

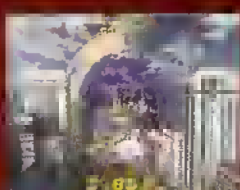
じつはA.R.K.は上昇、下降が非常に苦手な乗り物なのである。ターゲットは障害物をなぞるように、上下に移動しながら逃走するが、この動きを完全にトレースすることは不可能。上昇、下降に時間がかかるのでターゲットの動きを覚え、そのポイントにきたら高さを調整しよう。


➡ターゲットの上昇・下降性能は抜群によく、追跡不可能。


⬅上昇、下降ポイントを覚え、あらかじめ高度を変えよう。

POINT4 攻撃をターゲットに当てるには？

ターゲットに攻撃を当てるには、A.R.K.の武器の有効射程、ロックオン射程を理解することが大事だ。それぞれの武器（メイン、EX問わず）にはロックオン射程が用意されており、その射程内にターゲットが入るとロックオンサイトが表示される。EXウェポンは距離内に入るとロック表示、画面中央に存在する四角いロックサイト範囲内に入れるとダブルロックオンとなる。ロックオン、ダブルロックオン状態で攻撃を出せば、攻撃方向を修正、誘導する。ロックオン状態を維持しよう。


⬅攻撃を当てるには射程距離以外に、武器の特性を知ることが重要。

ロックオン


⬆ロックオン射程にターゲットが入ると、ロックオンサイトが表示される。自動的に攻撃方向を修正してくれるぞ。

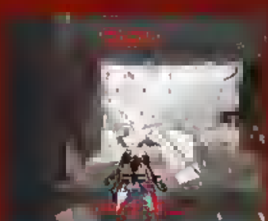
ダブルロックオン

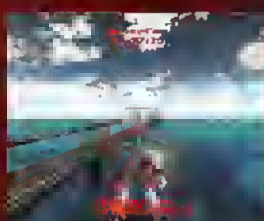

⬆射程内でサイトがつき、四角いロックオンサイトに入れることでダブルロックオンとなる。これで誘導してくれるのだ。

▶メインウェポンの特性

Cloud-05を除き、メインウェポンの発射ボタンは、基本的に押しっぱなしでいいぞ。ロックオン射程内の敵を端から倒していく勢いでいい。

ターゲットが速い場合、ロックオン射程に近づけないことが多い。だが、攻撃の有効射程内の可能性もあるので、ターゲットと高さを合わせて攻撃を続けてみよう。直線的なポイントならば、高確率で当たるぞ。


⬅障害物を破壊するためにも、メインは押しっぱなしで。


⬅ロック射程外でも、高さを合わせて攻撃を続けよう。

▶EXウェポンの特性

EXウェポンを発射するには、ターゲットを四角いロックオンサイト範囲内に入れることが重要だ。ロックオンサイトは通常表示されていないので、オプションで表示させよう。

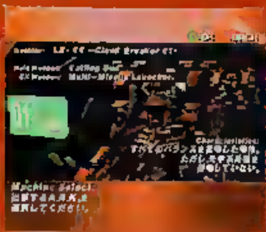
Cloud-01、02、05のEXウェポンは誘導性能を持っているが、ターゲットが蛇行していると、当たらない場合も多い。誘導性能の高い兵器でも、直線的な場所で使っていこう。


⬅EXウェポンには、正面にロックオン範囲が存在する。


⬅誘導性のある武器でも、蛇行されては当たらないことも。

各A.R.K.の特徴をチェック！ 有効な戦術を身につけろ！

チームムラクモに配備されているA.R.K.は5機。どれも個性的な機体で、ミッションにより適した機体を選択する必要がある。Cloud-01のように、どのミッションでも活躍できる機体もあるが、シナリオモードでは1機体を使い続けることは難しい。



→シナリオモードでは、A.R.K.選択が重要に。

シナリオモードでは、受けたダメージが持ち越され、つぎのミッションにも影響が出るのだ。数ミッション休ませて、受けたダメージを回復させる必要がある。よって、すべての機体を使い回すことが必要となる。

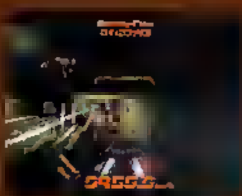
右の図は、各A.R.K.のEXウェポンのロックオンサイトの大きさを比較したもの。有効射程まで近づき、ロックオンサイト内にターゲットを入れないと、EXウェポンはあらぬ方向へ飛んでいく。とくに誘導性能があるウェポンは、ロックオンサイトが重要になるので参考にしてほしい。Cloud-04はサイトが存在しないぞ。



←いちばん外側がCloud-01。順に02・03・05と狭くなっていく。これでCloud-01がいかに使いやすいかがわかるだろう。

Cloud-01

すべてが標準にセッティングされているだけあって、使い勝手はバツグンにいい。どのミッションでも試して出撃させてみる価値は十分にある。ザコ敵など気にせず撃てるガトリングガンと、確実にダメージが与えるホーミングミサイルも高評価。



→安定した追撃ができるのでどの作戦でも対応できるが、狭い場所は苦手。



BOOST SPEC

- 最高速度……950キロ
- ブースト最高速度……1200キロ
- 最大加速力……545キロ/秒
- 最大左右旋回速度……103.7angle/秒

ARMOR SPEC

- アーマー実弾衝撃吸収性能……B
- アーマー光学衝撃吸収性能……B
- フレーム実弾衝撃吸収性能……C
- フレーム光学衝撃吸収性能……B

WEAPONS 武装解説

メインウェポン

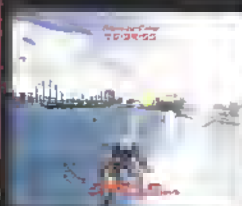
単発のダメージは小さいが、速射性を活かした連続攻撃で安定したダメージを与えられる。ロックオン距離が短いので、ターゲットと高さを合わせて狙うのがコツ。



←ロック射程が短いので、高さを合わせよう。

EXウェポン

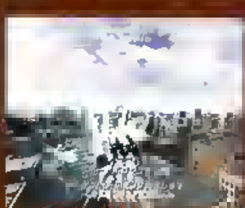
ロックした目標に向かって自動追尾し、高ダメージが期待できる優秀な兵器。蛇行されるとミサイルを回避される可能性があるので、直線的な場面で使ってほしい。



←全弾が当たるわけではない。直線で使用したい。

Cloud-02

トップスピードはないが、高い旋回性能を持つ。急旋回や障害物の多いミッションでは活躍できるが、ブースト回復時間が遅く、スピード系ミッションには向いていない。また武器の連射性能も低いので、ザコが多数出現すると対処しにくくなる。



→02は、実弾系防御を持つ敵がいる後半ミッションで活躍の場が増える。



BOOST SPEC

- 最高速度……850キロ
- ブースト最高速度……1180キロ
- 最大加速力……589キロ/秒
- 最大左右旋回速度……144angle/秒

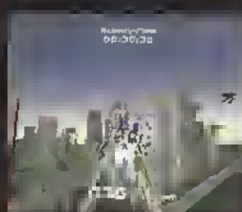
ARMOR SPEC

- アーマー実弾衝撃吸収性能……C
- アーマー光学衝撃吸収性能……B
- フレーム実弾衝撃吸収性能……D
- フレーム光学衝撃吸収性能……D

WEAPONS 武装解説

メインウェポン

射程は長いが連射性能に乏しく、ザコ敵が増えると対処できなくなる。光学系防御を持ったターゲットは存在しないので、安定したダメージを与えることが可能だぞ。



←攻撃が単発なので、ザコが増えると厄介だ。

EXウェポン

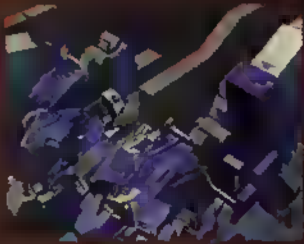
ロックしたターゲットを自動追尾するので、ダメージは与えやすい。しかし、蛇行の多い場面で使うと回避されてしまうので、狙うなら直線的な場面で使っていこう。

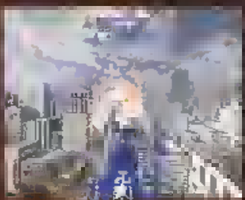


←まとめて当たると、かなりのダメージとなるぞ。

Cloud-03

スピードや旋回性能は並程度だが、特筆すべきは攻撃力の高さにある。メインウェポンのバズーカは、単発ながらも高威力で、爆風で周囲にもダメージが与えられる。どのターゲットに対しても早期決着が狙えるので、活躍の場面は意外と多いぞ。





➡高い攻撃力を持つので、ターゲットをすばやく鎮圧できる可能性があるぞ。

BOOST SPEC

最高速度	900キロ
ブースト最高速度	1250キロ
最大加速力	514キロ/秒
[illegible]速度	90.3angle/秒

ARMOR SPEC

アーマー実弾衝撃吸収性能	A
アーマー光学衝撃吸収性能	B
フレーム実弾衝撃吸収性能	B
フレーム光学衝撃吸収性能	C

WEAPONS 武装解説

メインウェポン

着弾後、爆風を起こすバズーカ。爆風にもダメージがあるので、ザコや複数のターゲットをまとめて攻撃できる強味がある。蛇行の多いターゲットには使いにくいが。



⬅連射ができないので、蛇行されると当てにくい。

EXウェポン

一直線に発射される、高威力レーザー。直線上にしか判定がなく、発射中は動けないので当てるのは難しい。ターゲットの動きを覚え、撃つ場所を決めて使う兵器だ。



⬅撃つと止まってしまうので、使いかたが重要。

Cloud-04

最高のトップスピードと防御力を誇るが、旋回性能が低く曲がらない。蛇行するターゲットの相手は苦手だが、逃走ルートの先回りや余計な蛇行を無視したルート選択、ブーストとバックブーストを駆使すれば、どのミッションでも通用するぞ。





➡速くて曲がらないので、扱いにくい機体。使用作戦は限られてしまうかも。

BOOST SPEC

最高速度	1150キロ
ブースト最高速度	1300キロ
最大加速力	489キロ/秒
最大左右旋回速度	56.6angle/秒

ARMOR SPEC

アーマー実弾衝撃吸収性能	A
アーマー光学衝撃吸収性能	A
フレーム実弾衝撃吸収性能	B
フレーム光学衝撃吸収性能	B

WEAPONS 武装解説

メインウェポン

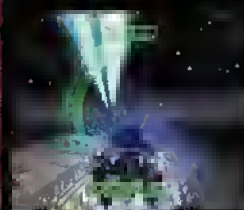
拡散するショットガンは、広範囲の敵にダメージを与えることができる。ターゲットに接近して発射すれば散弾がまとめて当たり、大ダメージを狙うことも可能だ。



⬅接近して当てると、高ダメージが期待できるぞ。

EXウェポン

攻撃を防御するためのシールド。激しい攻撃の想定されるターゲットに対しては、つねに使用しておきたい。ふだんはありがたみを感じないが、後半戦では重要になる。



⬅シールドの重要性は、後半戦で実感するだろう。

Cloud-05

旋回性能と瞬発力に優れているが、メイン攻撃がブレードのため、戦いかたを考える必要がある。直線的な場所まできたらスタンミサイルで減速させ、ブーストと同時にブレード攻撃。コレが基本的な作戦となる。攻撃場所を決めておくことが重要だ。





➡性能はいいのだが、攻撃が当たらない。作戦をじっくり練る必要がある。

BOOST SPEC

最高速度	980キロ
ブースト最高速度	1280キロ
最大加速力	600キロ/秒
最大左右旋回速度	108.5angle/秒

ARMOR SPEC

アーマー実弾衝撃吸収性能	B
アーマー光学衝撃吸収性能	C
フレーム実弾衝撃吸収性能	C
フレーム光学衝撃吸収性能	C

WEAPONS 武装解説

メインウェポン

光波はロックした目標に向かって飛んでいくが、弾速が遅いために当てるのは難しい。直線的な場所で狙おう。接近時のブレード攻撃はダメージが大きいぞ。



⬅ブレード3発目は、タイミングが重要だ。

EXウェポン

ヒットすると目標の速度を落とす。誘導性はあるが回避されやすいので、直線的な場所で狙っていこう。ヒットしたら、ブースト+ブレードで超接近戦を挑もう。



⬅直線的な場所じゃないと、まず当たらないぞ。

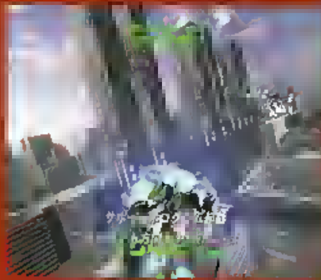
ミッション8まで一挙攻略！ 序盤だが気を抜くな！

『叢-MURAKUMO-』で最初に遊ぶことができるのが、"シナリオモード"だ。このモードはストーリーを追いながら、10を越えるミッションをクリアーしていくもの。今回はシナリオモードの前半，8ミッションを攻略していこう。

前半のミッションは、それほど難しいものではない。しっかり追跡して，メインウェポン、EXウェポンを使っていけばクリアーできるだろう。だが、ある程度ミッションの構成を知り、適したA.R.K.を選択していくことも重要だ。ミッションの構成とは、ターゲットの性質（スピードや攻撃耐性)、逃走ルート、広い狭いといったマップの特徴などだ。

旋回や蛇行の多いミッションでは、Cloud-01、02が活躍し、直線の多いミッションでは03、05が活躍できる。ルートを把握すれば、04も予想以上の戦果をあげるはず。

⬇前半にはそれほど難しいミッションはないが、A.R.K.選択で難度は変化するぞ。





⬆逃走ルートを覚えて作戦を立てれば、05による最速パターンもできるぞ。

01 FIRST MISSION JUNCTION



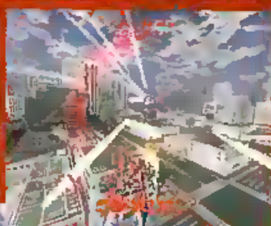
LD−301 尉−Garden White−

- ▶ヒットポイント 4800
- ▶攻撃力（速射ガトリング） 58/20（実弾/光学攻撃力）
- ▶攻撃力（ミサイル） 240/120（実弾/光学攻撃力）
- ▶実弾防御 0 ▶光学防御 0

まずは小手調べ 操作感をつかもう

このミッションでは、操作感覚をつかんでほしい。ビルなどに衝突しないよう注意を払い、ブースト、バックブースト、EXウェポンをひととおり使ってみよう。とくにブーストとEXウェポンのリロードタイミングを覚えてほしい。

ポイントとしては、ターゲットより少し高めを飛ぶことだ。低空を飛ぶと障害物への衝突が多くなるので、上から安全に追跡しよう。



➡最初からメインとEXウェポンを使えば、すぐに倒せるぞ。



⬅障害物の多い場所は、上空から追跡するように心がけよう。

03 THIRD MISSION SLEEP HARD



LD−541 蓬−Ghost Mirror−

- ▶ヒットポイント 6000
- ▶攻撃力（ビームライフル） 72/216（実弾/光学攻撃力）
- ▶攻撃力（機雷） 288/144（実弾/光学攻撃力）
- ▶実弾防御 0 ▶光学防御 0

急旋回で見逃すな トンネルは要注意

このミッションは、最初のほうに急旋回する場面がある。操作に慣れていないころは、ここで見逃してしまうことが多い。ターゲットとの距離を開けて、余裕を持って追跡するといいぞ。Cloud-04を使う場合は、しっかり減速しよう。

河川を抜けたあと、地下のトンネルへ入っていく。トンネル内は直線的なので，大ダメージを与えるチャンスだ。ここで倒そう。



➡急旋回ポイントで見逃すことも多いので、減速しよう。



⬅トンネル内は直線的。メインを当て、ここで倒すように。

02 SECOND MISSION DISASTER



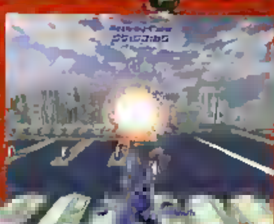
LD−541A 蓬−Ghost Mirror−

- ▶ヒットポイント 6000
- ▶攻撃力（ビームライフル） 96/192（実弾/光学攻撃力）
- ▶攻撃力（機雷） 288/144（実弾/光学攻撃力）
- ▶実弾防御 0 ▶光学防御 0

高層ビル多し ビルへの衝突に注意

このミッションはビル街から始まり，公園、河川とさまざまなポイントが登場する。ターゲットはビルや障害物の近くを通過することが多く，衝突の恐れがある。操作には十分に注意してほしい。

スタート直後，ビルは多いがターゲットは直線的に動くので，攻撃を当てるチャンスが多い。メインウェポン、EXウェポンを当てていけば，公園直前で倒せるぞ。



➡ここからA.R.K.選択が可能。ほかの機体も使ってみよう。



⬅河川では、上空を追跡して橋を回避するようにしよう。

04 4th MISSION UPCOMING WAVES



LD−526 穹−Vespid−

- ▶ヒットポイント 4400
- ▶攻撃力（充電式拡散ビーム） 120/240（実弾/光学攻撃力）
- ▶攻撃力（連装ミサイル） 288/144（実弾/光学攻撃力）
- ▶実弾防御 10 ▶光学防御 0

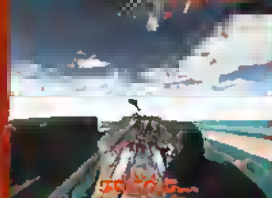
海上の一本道 初の高速戦闘！

ターゲットの逃走ルートは直線的だが、飛行スピードがかなり速い。射程の短いCloud-01のガトリングなどは，直線部分でロックオンすることは難しいだろう。だが，高さを合わせればロック射程外でも攻撃を当てることは可能。高度を合わせることを意識しよう。

注意点は，途中にある道路を挟む岩。ターゲットは右の岩を飛び越えるので、高度を上げておこう。



➡海上は広いので、01のEXウェポンが使いやすいぞ。



⬅この岩越えのため、あらかじめ高度を上げておこう。

選んだキャラによって会話が変わる?

異なる通信内容から物語が見えてくる

『叢-MURAKUMO-』のシナリオモードでは、数多くのデモシーンが用意されている。ストーリーを展開させるムービーデモ、ターゲット視認直前デモ、クリアーデモなどさまざまだ。すべてではないが、いくつかのデモで、使用するA.R.K.（キャラ）により、若干デモに変化がある。

おもに変化するのは、ターゲットが視界に入る直前のワンシーン。外部から入る通信内容が、キャラによって変化してくるぞ。それぞれの事情の違いが、それとなく見えてくる。

あとで選択可能になるフリーミッションでは、A.R.K.が選択できないミッション1でも、ほかのA.R.K.を選択することができる。ここでも発進直後のワンシーンがキャラによって変化するぞ。

レビンがチームムラクモに配属された真の意味とは!?





←↑A.R.K.選択直後の発進シーンのデモが、キャラによって変化する。ミッション1はレアだぞ。

05 5th MISSION TRANSITION



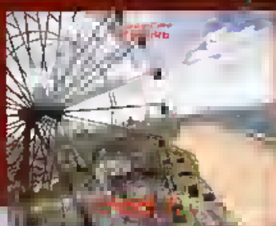
LD−526 穹−Vespid−

▶ヒットポイント 6000
▶攻撃力（充電式拡散ビーム） 120/240（実弾/光学攻撃力）
▶攻撃力（連装ミサイル） 288/144（実弾/光学攻撃力）
▶実弾防御 10 ▶光学防御 0

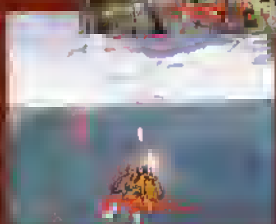
まだ続く高速戦闘 観覧車は回避

ミッション4と同じターゲットなので、飛行スピードが速い。しかし、蛇行や旋回が多いので、ロック範囲内に近づくことは可能だ。

前半でターゲットは観覧車のあいだを抜けるが、ここは無理に付き合う必要はない。脇から回避してミスをなくそう。そのあと海上に出るので、ここでダメージを与えよう。ターゲットと高度を合わせメインウェポンを当てていこう。



➡観覧車のあいだを抜けるのは衝突の恐れがある。遠回りで。



⬅海上は攻撃のチャンス。高度を合わせて追撃しよう。

07 7th MISSION ANARCHY DOGS



1221PA 拿−RAY Capturer−

▶ヒットポイント 7800
▶攻撃力（ホーミングレーザー） 114/286（実弾/光学攻撃力）
▶攻撃力（レーザーキャノン） 258/774（実弾/光学攻撃力）
▶実弾防御 0 ▶光学防御 0

激しい攻撃を回避 橋で決着をつけろ!

灯りの落ちた街中での追撃戦。遠くが見えないので高度を上げて追跡し、障害物に注意を払おう。

このターゲットは攻撃が激しく、受け続けると、深刻なダメージとなりかねない。攻撃が見えたら、回避行動を取るようにしよう。攻撃のチャンスは、跳ね橋を通過する長い直線。ここで一気にダメージを与え、決着をつけよう。跳ね橋は上がるので、注意が必要だ。



➡前半に出てくる凱旋門は潜らず、上空から回避しよう。



⬅橋から続く長い直線でダメージを与え、倒してしまおう。

06 6th MISSION NIGHT INTRUDE



1221PA 拿−RAY Capturer−

▶ヒットポイント 9800
▶攻撃力（電磁ネット） 36/108（実弾/光学攻撃力）
▶実弾防御 8
▶光学防御 0

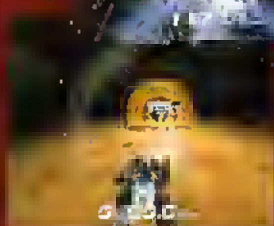
前半は輸送機追跡 後半は追撃戦だ!

このミッションは前半、後半に分かれている。前半は攻撃せずに、輸送機に追いつくだけ。スタート地点から11時方向に向かってブーストすれば、追いつくだろう。

後半戦はクモ型A.R.K.の追撃戦。低空を逃走するので高度を上げて追撃しよう。ダメージは少ないが攻撃は激しいので、Cloud-04のシールドを活用するといいだろう。ここも海上で決着をつけよう。



➡02は速度が遅いため、前半は先回りが重要になる。



⬅このミッションも広い海上が、攻撃のチャンスとなる。

08 8th MISSION SHAKER



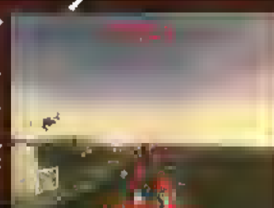
LD−776F 擲−Coatl−

▶ヒットポイント 8600
▶攻撃力（スタンミサイル） 144/48（実弾/光学攻撃力）
▶実弾防御 0
▶光学防御 0

ビルの谷間とスタンミサイルが厄介

ターゲットの攻撃はスタンミサイルだけなのだが、これが非常に厄介。当たると動きが重くなり、続けて当たると重さが累積されるというストレスが溜まる攻撃だ。

さらにビルの谷間を縫うように逃走するので、追いつけない場合がある。ビルの谷間は無理に追跡するのではなく、余計な蛇行を減らして近道を選んでいこう。上昇のポイントを覚えることも重要だ。



➡スタンミサイルは厄介だが、すべてを回避するのは難しい。



⬅ビルの谷間はトレースするのではなく、近道を選ぼう。

全コースの攻略ポイントをチェック！ ミニゲームはハイスコアを目指せ!!



シリーズ最高のボリュームと完成度を誇る「CRAZY TAXI3」がついにその姿を現す。この奥の深さを味わうために、あらゆる角度から役立つ情報をお届けしよう。

タイトル	クレイジータクシー3ハイローラー		
発売元	セガ	ジャンル	ドライブアクション
発売日	発売中（7月25日）	価格	6800円（税別）
開発	ヒットメーカー	制作者	プロデューサー 菅野顕二
ブロック数	ゲームデータ 4ブロック リプレイデータ 4ブロック以上	システム対応	5.1ch
その他			

基本をマスターしてクールに走ろう!!

このゲームは手軽にクレイジーなアクションを楽しむことができるが，その奥の深さはプレイヤーのテクニック次第ともいえる。プレイヤーのスキルが上がれば上がるほど，ディープな魅力を感じ取ることができるのだ。ここでは本作を楽しむために必要なテクニックと知識をできる限り紹介していく。

↓空中に跳ぶと，お客は喜んでチップをくれる。このチップは連続して獲得すると金額が上がっていく。



↑チップはお客を届けたときにまとめて支払ってくれる。ちゃんと届けないとお金はもらえないぞ。

POINT 1 クレイジーダッシュで軽快に発進

【クレイジーダッシュのコマンド】
アクセルとブレーキを離した状態でDに入れ，直後にアクセルを入れる

メインゲーム，CRAZY Xとすべてに基本となるのがこの，クレイジーダッシュだ。この基本コマンド技を使えば，クルマは止まった状態からはじかれるようにダッシュする。ふつうのレースゲームと違い発進・停止が非常に多いので，この技は非常に重要になってくる。必ずマスターしていこう。



↑お客を乗せたら，タイムラグなしにすぐにコマンドを入力。



↑クルマは急加速して発進する。一定時間直進するので注意。

いきなり超速!!

POINT 2 リミッターカットでさらに加速

【リミッターカットのコマンド】
走行中にアクセルとブレーキを離した状態でRに入れ，すぐにクレイジーダッシュの操作をする

リミッターカットは，クルマの最高スピードをどんどん上げていくという特殊なコマンド技だ。この操作を行うと，アクセルを入れているだけでは絶対に出せない速度で走ることができる。また，一定の間隔で入力し続けることによりさらに最高速がアップ。きついカーブがない場所では，つねにこの技を使って走るのが基本となる。





←走行中にいったんアクセルを離してRに入れるのがポイント。その後クレイジーダッシュを入力しよう。

POINT 3 クレイジードリフトは発進停止に使う

【クレイジードリフトのコマンド】(走行中に)Rに入れ、すぐにDに戻すのと同じタイミングでハンドルを切る

クレイジードリフトは、急カーブを曲がるときに必要なテクニックだ。この操作を行うとクルマのタイヤから黄色の炎が上がり、クルマは急速に向きを変える。このテクニックは、CRAZY Xのいくつかのゲームで必須のテクニックとなる。いっぽう、メインコースでは走行中に使うことはさほどない。しかし発進と停止時にうまく使うと便利だ。ここではその応用について説明しよう。

発進するときは、お客の向かう方向がクルマの向きと違う場合に役立つ。停止した状態からクレイジーダッシュのコマンドを入れると、クルマはクルクルと回りだす。これは急旋回と呼ばれるテクニック。これです速く向きを変えよう。向きが正しくなったらクレイジーダッシュで発進すればよい。

停止時は減速しながらクレイジードリフトをかけるテクニックが有効だ。目的地にまっすぐ突っ込んでしまうと、建物にぶつかって発進するときに邪魔になる。そこで、ブレーキをかけながらコマンドを入力し、ドリフトしよう。減速しながら向きを変えれば、タイムロスすることなくクルマを発進しやすい向きに変えることができる。

発進時


↑停止時にコマンド入力するとクルマがその場で旋回を始める。


↑クルマの向きが正しい方向に向いたらクレイジーダッシュで発進。

停止時


↑まっすぐ目的地に突っ込んで止めると、発進時に邪魔になってしまう。


↑止まる寸前にドリフト操作。クルマの向きを微妙に変えておく。

POINT 4 道路を外れてショートカット

画面上部にある緑の矢印は、道なりに目的地への近道を指示している。しかしこのタクシーはあらゆる場所を走れるので、早くお客を届けられる意外なルートが見つかる。これらを総称してショートカットという。ショートカットを使うときは、走行中に白ボタンを押し、矢印を青にしよう。青矢印は目的地の位置を正確に指すのでショートカットしやすくなる。

ショートカットはさまざまなものがある。わかりやすいのは見通しのよい公園内や野原を直線的に走るというもの。GLITTER OASISではこれに高低差が加わり、峡谷に飛び降りたり崖を上ったりという派手なアクションとなる。いっぽうSMALL APPLEでは、ホップを利用してビルの屋上に上るショートカットルートが無数にある。このほかに、地下鉄や地下モール街を通るなど、多くのショートカットがあるので捜してみよう。

ビルの屋上


↑ホップを使い、低い建物の屋根に乗って近道することができる。

草原


↑草原を直進してショートカット。目的地まで直線的に走ろう。

崖・荒野


↑高い崖の上から、一気に落下して目的地へ。青矢印が役立つ。

地下通路


↑地下鉄、モール街、駐車場、下水道など、地下にも通路がたくさんある。

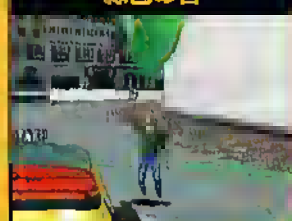
POINT 5 プレイ状況に応じてお客を選ぶ

テクニックを覚え、コースのマップを理解してもそれだけではまだ足りない。どんなお客を選び、優先して乗せていくか、それがもっとも奥の深いポイントなのだ。

基本的には、最初のうちに緑や黄色の長距離客を乗せ、時間が少なくなったら赤いお客を乗り継いで粘っていく。最初のうちは長距離客を乗せたほうがタイムが増える場合が多い。プレイ時間が長くなったら最初にもらえるタイムが少なくなるので、近距離客のほうがむしろ楽になっていく。

団体客は、マップを覚えていないうちに乗せるとリスクが高い。とくにSMALL APPLEでは、マップを覚えるまではふたりまでの団体客を乗せていったほうが無難だろう。3人以上の団体客は、ショートカットを使うことを前提としたルートが設定されている場合が多い。ショートカットを使いこなせればリターンも大きいぞ。

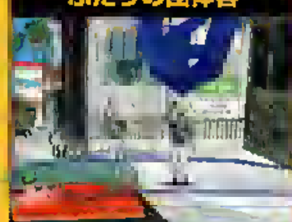
緑色の客


↑緑色のひとりの客は、開始直後に乗せると大幅にタイムが稼げる。

赤色の客


↑赤色の客は、タイムが厳しくなってきたころから役に立ってくれる。

ふたりの団体客


↑無難なお客だがリターンも少なめ。円が広いと目的地までの距離が近い。

3~4人の団体客


↑リスクは高いが、ショートカットを使えば大幅なタイム回復もある。

WEST COAST
〜直線道路が続く高速コース〜

WEST COASTは3つのコースのなかでただひとつ昼の時間帯で，街の明るい風景が美しい。入り組んでいる場所はあまりなく，ハイスピードでとばせるのが魅力だ。ビル街以外では迷うことはなく，安心して遊べるだろう。それだけに、基本のコマンド技がより大切になる。このコースでクレイジーダッシュ，リミッターカットや発進・停止という基本テクニックをマスターしよう。慣れてきたらショートカットにも挑戦だ。

西海岸を突っ走れ!



↑コースは風光明媚な西海岸風。見通しもよく，爽快なドライビングが楽しめる。



↓ビーチの海中にはシャチがいる。さすがにシャチは運べない……。

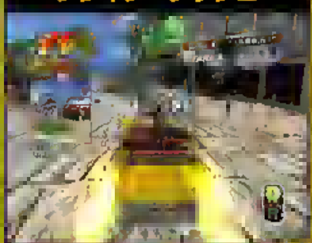
STEP1 基本コマンド技でスピードアップ

WEST COASTはきついコーナーが少なく，直線的な道路がつながっている高速コースだ。それだけに，どれだけ速くクルマを走らせるかが重要になってくる。そのためには，基本コマンド技であるクレイジーダッシュ，リミッターカットを使いこなし，多用するようにしよう。

客を乗せたら，発進時には必ずクレイジーダッシュのコマンドを使う。それによって，スタートの速さがだんぜん変わってくる。そして，発進したら一定の間隔でリミッターカットを使い続けよう。するとクルマの速度がグングンと上がっていくぞ。どのコースでも基本となる走りかただが，このコースではとくに重要だ。

最初のうちは無理やりリミッターカットをかけて走るくらいでよいが，クルマにぶつかってばかりいるとやはりタイムロス。混雑している場所ではコマンド技を使わず，ハンドル操作に集中しよう。道路の状況によって使い分けが必要なのだ。

クレイジーダッシュ



↑お客を乗せたらクレイジーダッシュで発進しよう。まっすぐ進むので，正面に障害物がないように停車しておきたい。

リミッターカット



↑アクセルのみで走っているとかなりタイムロスとなる。つねにコマンド技を使いまくり，ガンガン速度を上げよう。

STEP2 1周を目標にステップアップ!

WEST COASTは巨大な周回コースとなっている。そこで，どこまで進んだかを目安に目標を立てていくと，上達の度合がわかりやすい。最初のヤマ場は教会の先のハイウエー。ここを抜け，ビル街へ進むのが第1の目標となる。ビル街から湾岸通りにたどりつけば，1周はすぐそこだ。



↑坂を下り，このショッピング街に入ったところからカーブがきつくなる。



↑ハイウエーには戻される客が出てくる。ここを突破すれば新しい街に進める。



↑ビル街はふたつの地域に分かれている。道が入り組んでいて迷いやすい。



↑再び海が見えてきたらもうすぐ1周。坂道を上るとスタート地点に戻る。

クレイジータクシー3
開発者スペシャル座談会

いまだから話せる（?）数々の秘話を、開発メンバーの方々に集まってもらってタップリ語ってもらったぞ！



プロデューサー 菅野顕二
『クレイジータクシー』の生みの親。今作でもプロデューサーを務める。

プログラマー 苑田良博

プログラマー 伊藤雅朗

コースデザイン担当 岩瀬岳夫

モーションデザイン担当 岡野悟

開発当初はハードと同時発売を目指していた？

――皆さんの担当部分を教えていただけますか？

苑田 Xboxをやるの、はじめてだったんで、エフェクトとかライブラリとか、モーションとかボイスとか、そういう細かいところをやりました。

伊藤 1作目からずっとゲームまわり全般のプログラムをメインに担当しています。

岩瀬 デザイン関係全般を仕切りつつ、GLITTER OASISのコースを担当しました。

岡野 モーション全般とミニゲームのコース、隠しカーデザインなどを担当しました。

菅野 何もやってません。いえ、嘘です（笑）。みんなにキツいスケジュールを押しつけたりしました。

――今作はかなりボリューム感があ

STEP3 ショートカットを駆使して豪快に走れ！

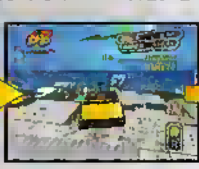
WEST COASTは基本的には単純なコース。しかし、要所で意外なショートカットや隠し通路が存在する。そこを見つけ出し、活用するのが楽しいぞ。とくにショッピング街の裏道や、工事中のハイウエーはタイム短縮に有効だ。ただし対向車がないので、チップが稼ぎにくい一面もある。

トラム坂のビルの屋上

スタート直後の下り坂で、ホップして建物の屋根に乗ろう。すると屋根の上をガンガンとはずみながら下って進めるのだ。途中で横道があるが、タイミングよくホップすれば落ちずに飛び越えられる。苦労したわりに時間短縮にはならないが、その豪快な走りをぜひ体験してほしい。



↑坂が下り始めたところで勢いをつけてホップ。



↑タクシーは屋根の上を弾みながら下っていく。



↑タイミングよくホップして、坂の下まで進もう。

ショッピング街の裏道

坂を下り、海岸通りを過ぎたところからショッピング街となる。ここは道が細くカーブがきついので、リミッターカットを使いまくって進めない場所のひとつだ。しかしこの街道の裏の海沿いに、クルマが走れる通路がある。直線的に走れるので活用してみよう。ただし街道に戻れる場所は限られているので、使う場合には注意が必要。タワーレコードとリーバイス付近から行き来することができる。この裏道に入るには、ヨットハーバーの先を海沿いに走っていくとよい。入り江を越え、まっすぐ走ると教会の手前で街道に合流する。



←ヨットハーバーの先の公園を左手に進むと裏道へ入る。



➡途中の入り江は、ジャンプ台を使わずにホップして渡ろう。



←教会の手前で合流。タワーレコードから街道へ行き来できる。

グランドヒル、駅前のヘアピン

隠し通路ではないが、タイムが短縮できるちょっとしたポイントがここだ。教会付近のグランドヒルでは、草原が広がっていて自由に直進ができる。矢印は道の方向を示すが、無視してまっすぐ走ろう。R.B.ステーション手前のヘアピンは、段差を利用して内側に落ちると早い。

グランドヒル



↑草原を直進しよう。リミッターカットからホップするとさらに早い。

R.Bステーション



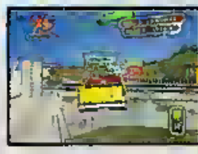
↑ヘアピンではドリフトをかけてクルマを左に向け、内側ぎりぎりを落下。

工事中のハイウエー、下水道

ハイウエーにはふたつの隠し通路がある。工事中のハイウエーは、地下通路に通じており、ビル街の奥まで一気に進める。本来のハイウエーを少し進み、左にホップして飛び移ると地下通路へスムーズに進める。下水道の入り口は、遊園地とハイウエーのあいだにあるので探してみよう。

ハイウエー

➡道路が並走している地点からホップして左に進む。



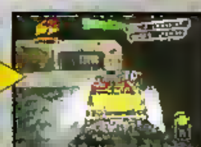


←地下の通路が続いている。対向車はない。

下水道

➡遊園地の左側という意外な場所に入り口がある!!





←ハイウエーの終点まで進めるが、さほど早くない。



←屋根の上を走らせるだけでもひと苦労だった？

りますよね？

菅野　このシリーズ3作目を出すにあたって、「より爽快感を」「よりボリューム感を」という方向性をメンバーに伝えたところから、具体的な内容の詰めが始まりました。

発売時期は、ハードの発売日に間に合わせるぐらいの勢いで考えていたんですよ。できるかぎり早いタイミングで、可能なかぎりボリュームをつっこみたかったんで。

ほとんど新コースに近いWEST COAST

——WEST COASTは、1作目と比べて、走れる場所が増えてますよね？

岩瀬　原点のコースとして、やっぱりこのコースは入れたい。シリーズ通していちばん人気があったコースなので。でも1作目ではホッピングがない状態でのコース設計だったので、それができるとなると……って想像しただけで気が遠くなった（笑）。

苑田　最初の下り坂でホップすると建物の屋根に乗れるんですが、もともとは何もない場所だったんですよ。あとちょっとした柵もそこから先へ行けないように作っておいたのが、今回は簡単に飛び越えられちゃう。そういう場所も作らなくちゃいけないんで、最後まで苦しんでいたコースだったんじゃないかなあ。

岡野　あの坂を作り始めたときは、隣りで見ていて怖かった。相当数のポリゴンが出てくる場所なんだけど、最初はその調整がうまくいってなかったから、もう見た目が……。このコースのこの場所でホップさせてホントにいいのか、みたいな（笑）。

岩瀬　1作目のときはホップなんて考えずにコース設計したからなあ。

菅野　ホップできることによって、お客さんを運ぶルートもいろいろ考えることができるようになったんですよ。その日の気分であれこれと試してみてほしいですね。

岩瀬　人数的にもいちばん多くのスタッフが関わってるコースですね。最終的にオリジナルから2倍近いデータ量になってます。

84ページへ続く！

GLITTER OASIS
～ネオン街と大峡谷を走る～

GLITTER OASISは4つの異なった特徴を持つエリアに分かれている。目立つのは高低差のある大峡谷で、崖を上り下りする豪快なショートカットが魅力。しかし、うっかり谷底や湖に落ちると大きなロスとなるぞ。



←岩場は2カ所のショートカットの活用が難しいエリア。

STEP1 4つのエリアに分けて覚える

十字に伸びるハイウエーで4つのエリアがつながっている。それぞれ特徴があるので，目的地はエリア別に覚えよう。岩場はRock，ダム湖はLake，峡谷はCanyonと名前がついている。これらの単語を目安に目的地を覚えていくとよい。すべて大文字は繁華街のホテル名だ。



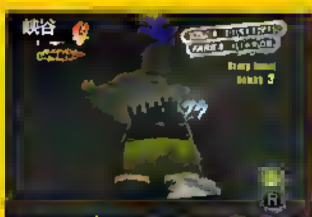
↑ネオンが明るく，指示どおりに走っていれば迷いにくい場所。深く覚えなくても気楽に走ることができるエリアだ。



↑起伏を利用したショートカットがありタイム短縮が可能。しかし使いこなすのは難しく，非常に迷いやすい場所。



↑湖畔の道路はカーブがきついため，湖に落ちやすく危険。ダムから落ちることによってショートカットもできる。



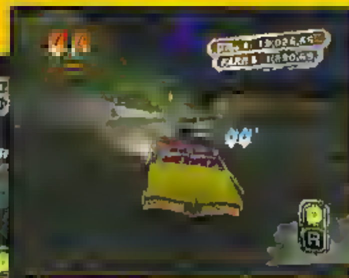
↑谷の上の目的地と，谷底の目的地がある。谷底には3つの目的地があるので，その位置を最優先で覚えていこう。

STEP2 湖と谷底への落下に注意

GLITTER OASISでもっとも怖いのは，湖や谷から落ちて上れなくなることだ。高い段差があると下からは上れないため，迂回しなければならない。そのため大きくタイムロスすることになる。リミッターカットを使うと直進する性質があるため，対向車にぶつかりやすい。コーナーがきつい危険な場所ではコマンド技を使わず，安全に運転しよう。

↓ダム湖沿いの道は，対向車のトレーラーにはじかれないように注意。





↑峡谷のガードレールは低すぎる。急カーブでは慎重に運転しよう。

STEP3 青矢印を使ってショートカット

峡谷では，道路という概念がほとんどない。緑矢印に頼っていると迷うこともあるので，白ボタンを押して青矢印に変えて走っていこう。とくに谷底への目的地には青矢印が活躍する。青矢印は正確に目的地を指すので，高低差があって見えない目的地の方向がわかる。青矢印の方向へそのまま落ちれば，ショートカットを簡単に成功させることができる。



↑ロッジは谷底の目的地。青矢印に変えて正確な方向を知ろう。

↓直線的に谷底にダイブすれば，道なりに降りるよりはるかに早い。



走れる面積はいちばん？ GLITTER OASIS

――GLITTER OASISはマップの広さ的にはいちばん大きい？

岩瀬　地図を重ねたらいちばん大きいと思いますが、走れる面積はどのマップもそれほど変わらないと思います。WEST COASTが"一周"、SMALL APPLEが"密集"、GLITTER OASISが"円と十字"っていう作りになってます。峡谷の谷そのものを走ることもできるので，走れる面積で言えばGLITTER OASISがいちばん広いかもしれませんね。

あの谷底までの距離感や崖の角度は何度も作り直して検証しました。「お，お，落ちるー！」っていう感覚が出てほしいし，崖そのものもがんばれば垂直に上ってこれるようにしたかったので。

菅野　明るいきらびやかな街と自然が作る地形とふたつの要素が入っていて、それぞれ違った遊びかたができるっていうのが、このマップの狙いですね。

WEST COASTは一周を目指そうというコースで、SMALL APPLEはドライビングスキルが上がるとうまくショートカットできるような場所があるんで、「がんばると成功する」っていうのが楽しいコース。そして、このGLITTER OASISは、地形を覚えてショートカットを見つけるとすごい爽快感があるという感じですね。たとえば，谷底にある目的地までジャンプして一気に落ちたりすると気持ちいいですし。



←崖をジャンプすると何とも気持ちいい！

ビル街の色合に注目! SMALL APPLE

岩瀬　SMALL APPLEは、もともとホップできることが前提のコースですが，それでもあちこち変更しました。

菅野　前作のこのコースではあまり爽快感がなかったので、そこを重点的に設計し直しましたね。

岡野　グラフィック的な部分で言えば、まわりがビルばかりでちょっと迷子になりそうなコースだったので、ライティングや雰囲気をエリア

メインゲームの走りかた ❸

SMALL APPLE
～入り組んだ街の近道を捜せ～

SMALL APPLEは都会の街並そのままのコース。道路は複雑に入り組んでいて視界が悪く，非常に迷いやすい。まず目的地の場所を覚えるのが大切だ。さまざまなショートカットが無数にあるので捜してみよう。



←ルートに合わせてショートカットを選択していく。

STEP1 中央の公園から覚えよう

中央に広い公園があり，その周囲に街並が広がっている。公園の中にはバンドシェルとボートハウスがあるので，この目的地を最初に覚えよう。繁華街とオフィス街は道が入り組んでいてわかりにくい。セントラルステーション周辺のビル街や，本屋などの住宅街から覚えよう。



↑街の中央にある公園では青矢印が役立つ。公園内の目的地の名前を覚えておき，直線的に走ってショートカットしよう。



↑住宅街は道が狭く，速度を出しづらい場所だ。本屋の近くに地下鉄を利用できるポイントがあるので捜してみよう。



↑繁華街とオフィス街は交差点が多く，ショートカットもたくさんある。非常に覚えにくい場所なので注意が必要だ。



↑セントラルステーション周辺は広い道路が走っている。ホップして上るショートカットで直線的に走れるのが特徴だ。

STEP2 団体客はふたりまでがいい？

マップを理解することが非常に大切なコースなので，最初のうちは客を時間内に届けられないこともあるだろう。そこで慣れるまでは，3人以上の団体客を避けたほうが無難だ。3人以上の団体客はショートカット必須のルートをとらないと届けられないことが多い。単独か，ふたりまでの団体客を捜して乗せれば，さほど迷わず届けられるだろう。

↓単独の客か，またはふたりまでの団体客を選んでおけば無難。





↑4人だとルート選定が大変。しかし最終的には運べるようにしたい。

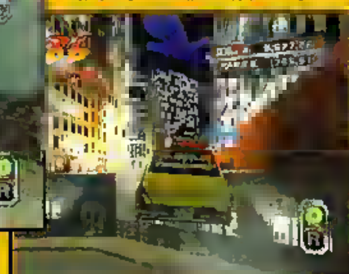
STEP3 ショートカットを見つけよう！

SMALL APPLEの醍醐味は，非常に多くあるショートカットを見つけていくこと。ビルの屋上はもちろん地下鉄や地下駐車場など，あらゆる場所にショートカットがある。それを自力で見つけ出したときはうれしいものだ。しかし，見つけただけでは宝の持ち腐れ。団体客のルートに合わせて最適なショートカットを選び，最短ルートを作っていこう。



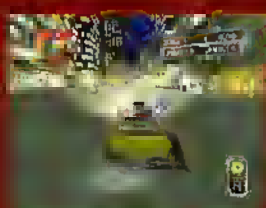
↑地下にあるモール街もうまく使えばショートカットに役立つ。

↓屋根の上を走るショートカットは非常に多くの場所に存在する。



ごとに特徴を持たせまして、少しでも覚えやすいように配慮しました。

岩瀬　目的地とメインストリートをちょっと調整し直して、あとはコースグラフィックを夜にすれば終わりかなあ、なんて思っていたらちっともそんなことなかった（笑）。ここもいろいろ苦労したなあ……。



←ビル街のライティングは、場所によって違う。

練りに練られた新しい客配置

——前作までにあったコースの客配置は、すべて新たに置き直しているんですか？

菅野　全部新しくしました。これまでの2作ではボクが配置していたんですが、今回はディレクターに全部任せてみたんですよ。いままでどういうコンセプトで置いていたのかそういう説明はいっさいしないでやらせたんです。

　できあがってきたのをプレイしてみたら、それぞれのコースで特徴のある配置になっていて、かなり考えられているなと思いましたね。前作までやってきた人も、新鮮な気持ちでプレイできるんじゃないかと。ある程度、客の配置がわかってくると、どういう意味でそこにその客がいるのか、意図が見えてくるんですよ。そうなるとつぎはどのへんの客をつかまえればいいのかわかってくる。そこも楽しい部分です。

伊藤　団体客を乗せると「なんでつぎの客はこっちなんだ？」って思うことがあるんだけど，マップをよく見てみると「ああ，なるほど！　それならこう行けばいいのか！」みたいな意外性がありますよね。

岩瀬　コース形状を考えて、巧みに配置されているよね。

苑田　すごく考えてあるよ。

菅野　……まあ、ある意味、いままで作ってきたボクが負けた気がしてますけど（笑）。

伊藤　そんなことないですよ！（笑）

岡野　前作までの菅野が配置したベースがあってこそ、今回のこの配置ですから！（笑）

菅野　いいんだよ，もう（大爆笑）。

86ページへ続く！

ミニゲームの走りかた

"CRAZY X"

～全25ゲーム中の18ゲームを徹底紹介～

CRAZY Xは自由な発想で作られたミニゲーム集だ。タクシーという発想を超えた奇抜なルールのゲームがたくさんあり、それを体験するだけで楽しい。だが、これらのゲームをクリアーすることによって、さまざまなテクニックが身につくことも事実。メインゲーム以上にテクニカルなゲームもあり、やりこむほどにおもしろくなっていくぞ。

1-A "CRAZY JUMP"

ジャンプ台から遠くへ跳べ

遠くに跳ぶには、速度を上げることが必要だ。クレイジーダッシュで発進し、リミッターカットを2回かけよう。リミッターカットのタイミングがポイント。



←ジャンプ台からホップで踏みきり、できるだけ遠くへ跳ぼう。

1-B "CRAZY HOME-RUN"

ボールをはじき返せ

ボールが飛んでくるので、それに合わせてホップしてボールをはじき返そう。ホップのタイミングにすべてがかかる。何度もプレイしてタイミングをつかもう。



←タイミングよくホップしよう。場外ホームランを目指せ！

1-C "CRAZY BALL"

ミラーボールを壊せ

宙に浮かんだミラーボールにホップで体当たりする。その後、すぐにドリフトして反転し、向きを変えよう。バックからホップし、体当たりしてもよい。



←ミラーボールにできるだけ体当たりし、10回破壊しよう。

1-D "CRAZY TORADO"

降ってくるクルマをかわして走れ

降ってくるクルマを避けつつ、リミッターカットで全速で走っていく。高速での臨機応変なハンドリングが問われる。奇抜だがきわめて実践的なミニゲームだ。



←リミッターカットで高速で走ると、降ってくるクルマの量が減る。

1-E "CRAZY BALLOONS"

風船をすべて割れ

フィールドに設置された風船をすべて割るには、正確なハンドリングが必要。速度を出しすぎないように注意し、ドリフトでうまく反転して割っていこう。



←風船を割る順番を決めていけば、タイムを短縮できるはずだ。

1-F "CRAZY FOOTBALL"

体当たりするクルマをかわして走れ

最初のうちは、できるだけハンドリングのみでクルマを切り返してかわそう。囲まれても、ホップして空中でクレイジーダッシュすればなんとか抜けられる。



←ホップすると着地が危険。できればハンドル操作でかわそう。

1-G "CRAZY UFOS"

UFOをホップでぶつけて壊せ

リミッターカットで高速で走りながらUFOに体当たりする。UFOは左右に動いているので、よく見極めてホップしよう。一度くらいならはずしても間に合う。



←正確なホップが必要。UFOはひとつひとつ形が違うのにも注目。

1-H "CRAZY RING"

火の輪をくぐれ

火の輪を時間内に何回くぐれるかを競う。勢いよく輪に突っ込むと、戻るまでに時間がかかる。速度を落として火の輪をくぐり、ドリフトで急いで反転しよう。



←50回以上くぐるには、空中でのクレイジーダッシュがカギとなる。

1-I "CRAZY POLES"

柱の近くの客を順に届けろ

発進・停止という基本テクニックが重要。速度を落として確実に柱の近くに止め、降ろしていこう。ドリフトして柱にぶつければ、さらにタイムを短縮できる。



←柱の左右、どちらに客がいるか覚えればさらに楽になるはず。

1-J "CRAZY RAMPS"

ジャンプ台で連続ジャンプしろ

ジャンプ台から踏みきり、谷を連続で越えていく。ホップのタイミングはシビアなので注意しよう。つぎのジャンプ台の方向を意識して、その方向へ跳ぼう。



←リミッターカットで速度を上げれば、ホップせずに渡れるぞ。

デザイナー魂が爆発？ CRAZY X

——毎回楽しませてくれるミニゲームですが、今回非常に盛りだくさんですね。

岩瀬　メインコースのデザインをさきに片づけて、メドが立った時点でデザイナー全員で一気にミニゲームのコースを作ったんですよ。基本コンセプトはそれぞれ決まっていたんですが、テクスチャーなどのデザインはデザイナー個人に任せました。そうしたら、いろんな個性が爆発してしまいましたね。

伊藤　CRAZY UFOに出てくるUFO、最初は全部同じUFOだったのに、いつのまにかひとつずつ違うデザインになってる（笑）。

岡野　しかも地面にはミステリーサークルまであるんだよね。どうやら"いまどきのUFO事情"を調べて、最新＆流行デザインのUFOも入っているとか（笑）。

岩瀬　UFOのデザインに流行があるとは……っていうか、あそこまで凝る必要がどこまであったんだろうか？（笑）

伊藤　最初、このCRAZY Xは1作目と2作目のミニゲームを全部収録しようかって案もあったんですが、けっきょくオリジナルになりましたね。

菅野　うーん、やっぱり"いままでと同じものが入ってる"っていうのではつまらないでしょう？

苑田　ミニゲームはシリーズ通してすごく評判よかったんで、やっぱり新作じゃないと……っていうのはありましたよね。

岩瀬　"ミニゲームはコース攻略の練習"という意味合いが強かったじゃないですか。これでクレイジーダッシュやドリフトを覚えようとか。でも今回は、そういう要素とは関係なくバカっぽいのもいくつか入れてみました。CRAZY TORNADOとかCRAZY FOOTBALLとか。これがうまくなったところで通常のコース攻略ではあんまり役立ちそうもないんですが、こういうちょっとバカバカしそうなものを入れられたのもよかったなあ、って思いますね。



←UFOのデザインはかなり凝ったようだ。

CRAZY TAXI 3 High Roller

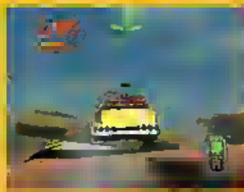
1-K "CRAZY LOGS"

転がってくる丸太を飛び越えろ

坂道を巨大な丸太がごろごろと転がってくる。この丸太をホップでかわしながら目的地まで到着させるゲームだ。丸太はぶつかると壊れるが、何度もぶつかると大幅なタイムロスとなる。できるだけホップでかわしていこう。ホップのタイミングは同じではなく，丸太のパターンに合わせて変えていく。丸太を引きつけて跳び、2本以上同時に跳び越す場所も出てくるぞ。ホップをくり返すだけで、着地で左右に微妙なブレが出てくる。うまく跳んでも左右方向の調整が必要だ。



←丸太は正面からぶつけても壊せるが，速度が落ちてしまう。



➡丸太のパターンは複雑だが一定。ホップのタイミングをつかもう。

1-L "CRAZY PLATES"

ホップしながらプレートの上を走れ

宙に浮いたプレートの上を走っていく。最初は左回りだが、途中から右回りに変わるので注意。リミッターカットは使わず，速度を落として走るのが確実だ。

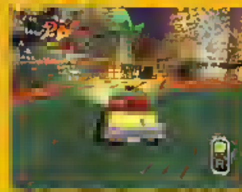


←なめらかな走行ラインを維持し，ホップの着地で少しドリフト。

2-A "CRAZY HOPPER"

左右に動く床の上を走れ

巨大な床が左右に動いているが、その上をリミッターカットをかけながら高速で走っていく。走りを一定にして、ホップの方向を少しずつ決めていこう。



←走りを一定にすれば床の位置は毎回同じパターンになる。



←スタート直後はそのまま直進。速度に注意してホップしよう。



➡ホップしたときに広く空いているほうに着地後ドリフトする。

2-B "CRAZY RISER"

床をホップしながら反転して上れ

何層も床が積み重なっているミニゲーム。ホップしたら180度反転し，再びホップする。これをくり返してどんどん上っていくのだ。ホップしたら、着地でしっかりドリフトをかけて反転しよう。ドリフトで向きが変わったら、クレイジーダッシュをはさんでスピードアップ。速度を上げてホップする。ホップはあまり跳びすぎると，つぎの反転でオーバーランしやすい。速度の調整には十分に注意しよう。より速いタイムを追及するなら、ぎりぎりで床に届くぐらいが理想的。

2-C "CRAZY FLOOR"

流れる床に足をとられるな

曲がった細い道を走るミニゲームで、床が左右に流れている。白い部分は左に、青い部分は右に流れているので，流されることを前提としてハンドルを切ろう。



←スタート直後はリミッターカットで走れるが後半は慎重に走ろう。

2-D "CRAZY CANYON"

峡谷の細道を走れ

片側が谷になっていて、道はくねくねと曲がっている。要所でホップして飛び越え、危険な場所は右の岩にクルマをすりつけるようにして走っていこう。



←ホップして渡れる場所がいくつもある。目的地直前が難しい。

2-E "CRAZY AIR"

ジグザグに地形を渡れ

地形に矢印が書かれているので、その方向を目安にホップ。踏切まえと同じ形の地形に着地するので、同様のホップをくり返して進んでいく。着地ドリフトで矢印の方向へうまく向きを変えていこう。あまり遠くに跳びすぎると、立て直すのに時間がかかるので注意。速度を調整してホップしよう。さらに速いタイムを目指すなら、ホップを使わず跳ぶとよい。リミッターカットを使い速度を上げ，ぎりぎりで向こう側に渡れるようにする。



➡矢印の方向へホップする。速度があればホップしなくてもよい。



←着地でドリフトし、向きを変えていく。オーバーランに注意。

2-F "CRAZY BOWLING"

ボウリングのピンをすべて倒せ

ボウリングのピンを70本倒すミニゲーム。倒したピンの数は画面に表示されるので、それを見ながらプレイを進めていく。全ゲーム中，屈指の難度を誇る難関だ。ボウリングのピンの前には段差があるので，まず段差をホップして上る。その後ピンに体当たりするのだが，このときドリフトしてクルマを横からぶつけるようにする。ドリフトしないでストライクをとるのは非常に難しい。本物のボウリング同様、中央から微妙にずらし，速度を上げてぶつけるのがコツだ。



←段差があるだけで難度がぐっと上がる。ひきつけてホップしよう。



➡速度を上げてドリフトし、ぶつけるのが最大のコツになる。

すべてがクレイジーにパワーアップ たくさんのユーザーに遊んでほしい！

——では最後に、ひと言ずつお願いします。

苑田　ファミ通Xboxの読者なら，ほとんどXboxを持っているんですよね？　えっと、『クレイジータクシー3』はキラーソフトなんで(笑)、ぜひ買ってください！　できればひとり2本ぐらい！

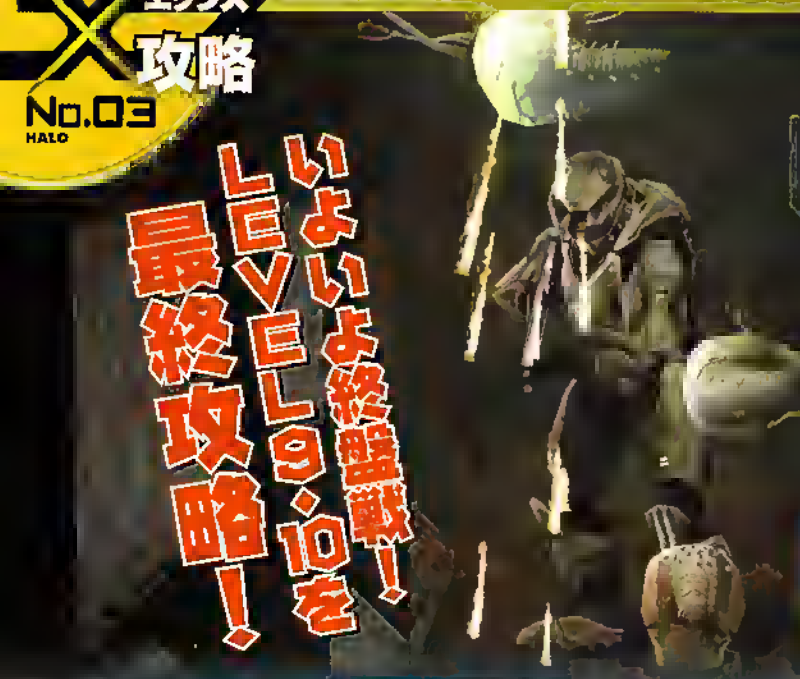
伊藤　『クレイジータクシー2』のときはやりきれなかったことがたくさんあったけど、それが今作ではほとんどできたなかな、と。自分的にもかなり満足してるんで、Xbox持っている人も持ってない人も、ぜひ買ってください。

岩瀬　ビジュアル的にもかなり凝ったつもりです。見た目にもかなり楽しめるものになっていると思うんで、コースの隅々まで走りまわってほしいですね。

岡野　客のモーションをひとりで全部担当しました。とくに団体客を"SPEEDY"で届けるとおもしろい動きをするので、皆さん速く走ってください（笑）。あと、スタッフロールを注意深く見てもらえるとわかると思うんですが、かなり少人数で作っているんですよ。でもすごく濃縮されているんで、ぜひその濃さを味わってください。



菅野　今作はホントにおもしろくなったと思ってます。シリーズ最高傑作ですね。やり残したこともほとんどないし、スタッフの思いがギッチリ詰まってます。旧作から2コース十新コースだけなんて思っていたら大間違いで、すべてがパワーアップしてクレイジーになってます。ちょっとでも気になる人はぜひ買ってください。損はさせませんので。Xboxだけでしか発売しないので、Xboxユーザーならやっておくべきタイトルですし、もしXboxを持っていないなら、これを機にぜひ！



HALO

3号にわたってお届けしてきたキャンペーンモード攻略もいよいよこれで最後。惑星HALO(ヘイロー)の戦場から生きて脱出するための最重要ポイントを解説する!

タイトル	ヘイロー		
発売元	マイクロソフト	ジャンル	SFシューティングアドベンチャー
発売日	発売中(4月25日)	価格	6800円(税別)
開発	Bungie Studios	製作者	プロデューサー 田寺暗乃
ブロック数	ゲームデーター2600ブロック	システム対応	5.1ch
その他	Xboxシステムリンクケーブル対応 最大4台16人までの同時プレイ可能		

LEVEL 9 艦長の奪還

連れ去られたキース艦長を救うため、敵のテレポート装置を利用して再度、コヴナントの巡洋艦内へと潜入したマスターチーフ。目指すは艦長が拘束されている司令室だ。

前半の薄暗い地上エリアでは、迷わないためのマップ把握が重要。ただし必要時以外はなるべくライトの使用をひかえ、戦闘時の長時間使用に備えよう。後半の巡洋艦内では、敵どうしの交戦の誘発やショートカット移動を利用すると、グッと攻略がラクになるぞ。

レベルミッション

・[illegible]の司令室に向かえ
・巡洋艦に進入する別のルートを探せ
・リフトが作動するまで、その下で待機せよ
・コルタナの指示に従い、司令室に向かえ
・シャトルベイから脱出しろ

登場エネミー



1 交戦に乗じて遠隔狙撃!

地上エリアの中心付近にさしかかると、フラッドとコヴナントの激しい交戦場面に遭遇する。闇雲に戦闘に乱入すると両勢力から集中攻撃を受けてしまうので、沼の手前に落ちているスナイパーライフルを使って、攻撃力の高いハンターなどから倒していこう。あらかた倒したら、ショットガンなどに持ち替えて前進だ。



←ハンターは弱点である背面への攻撃がベスト。



↑フラッドにはライフル狙撃が無力なので注意。

2 段差を越えて道なりに前進

渓谷を進んでいくと、岩壁で進路が遮断されている場面に突き当たる。ここで近くにあるスロープを上ると、[a]地点に崖状の段差が存在するハズ。この段差の下は一見ただの溝のようだが、じつは先へと続く通路。気にせず下に飛び降り、再び道なりに進んでいこう。飛び降りてもダメージを受けることはないぞ。



↑[a]地点からフラッシュライトで段差の下を照らすと、うっすらと地面が確認できるはずだ。

3 重力リフトの丘

重力リフト付近は敵が多く、真っ向からの戦いは苦戦を強いられるハズ。ここでは沼の端にあるレッドオーブを取り、敵の攻撃を無視してリフトの丘まで強行突破を試みるのもいい。



←エリートの固まっている場所が目印だ。



1	解説ポイント
A	マップ間のつながり

	エネミー
	エネミー(チップス入手後)
	武器・弾薬
	ライフパック
	レッドオーブ
	ブルーオーブ
	ガンプラント

収得できる武器・弾薬

❶アサルトライフル(1)❷プラズマグレネード(3)❸スナイパーライフル(1)❹プラズマグレネード(3)





4 通路はグレネードで突破

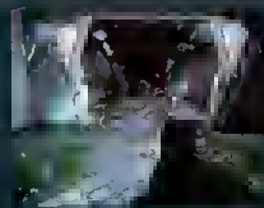
3階から2階へと通じる穴を降りると、その先の通路ではコヴナントとフラッドが激しく交戦している。壁のはね返りを利用して曲がり角の手前からグレネードを投げ込み、敵集団を一掃してしまおう。その際、自分が爆風を受けないように十分に距離をとること。



←通路内は空間が狭いため、グレネードが絶大な威力を発揮する。

5 チップ入手後の激戦を回避！

インプラントチップを入手すると、多数のフラッドがフロアになだれ込んでくる。ここでは、来るときに通ってきた通路の扉を開けてコヴナントをフロア内に誘い出し、フラッドと戦わせよう。成功すれば、遠くから静観しているだけで激戦は終了！



←扉を開けるときは、グラントが投げ込んでくるグレネードにだけ注意。

6 2階からニードラー

チップ入手後は吹き抜け状のフロアを下層へと進み、1階のシャトルベイに停泊しているバンシーまでたどり着くとクリアーとなる。このとき、まえもって上階から階下の敵を倒しておくと、いざ降りたときにラクに進める。ニードラーやスナイパーライフルを使い、通路から半身を出して階下の敵を狙撃しよう。



←弾が自動追尾してくれるニードラーは、距離が離れている階下の敵にもかなり有効。まとめ撃ちをくり返して、着弾後の爆発効果を狙っていこう。



➡高低差の間隔が近いとき、たとえば2階から1階へ攻撃するときは敵弾に注意。フュエルロッドガンなどを直撃しないよう、遮蔽物に身を隠すべし。

7 飛び降りればショートカット！

ふたつ目の吹き抜けのフロアでは、じつは3階から1階への大きなショートカットが可能。インプラントチップ入手後、まずは3階の[b]地点から2階の[C]地点（コヴナント降下艇付近のカタパルトデッキ上）へと飛び降りよう。前述の要領で1階の敵を全滅させたら、続いて[d] 地点に移動。最後に、1階のバンシー（の垂直尾翼のあたり）を目がけてジャンプすれば完了だ。なお、飛び降りるときは高低差によるダメージを極力軽減するため、ジャンプで移動するのではなく、そこから落ちる感覚で踏み出すのがポイントだぞ。



⬆3階からは降下艇の横にあるカタパルトデッキに移動。



⬆バンシーにうまく着地すれば、瞬時にレベルクリアー！



LEVEL10 HALOの最後

惑星HALOに眠る防御システムの恐るべき威力を知ったマスターチーフは、地表に不時着している戦艦オータムを起爆剤に、HALO自体を破壊することを決意した。全宇宙の存亡はいま、彼の手に委ねられたのだ。

最終ステージの舞台となるのは、レベル1でコルタナとともに脱出した古巣の戦艦オータム。ただし進行ルートはまったく異なり、ブリッジ、クリオルーム、エンジンルームと巡り、最後はワートホグを駆っての大脱出となっている。敵もコヴナント、フラッド、フォアランナーの3勢力が総登場。いままでのテクニックを総動員して、敵に合わせた武器・戦闘方法を臨機応変に選択していこう。

レベルミッション

- ブリッジに向かえ
- クリオルームを通って、エンジンルームへ向かえ
- エンジンルーム3階のエンジン制御端末を使い、排気管をはずせ
- グレネードかロケットランチャーで排気口から内部を破壊せよ
- 3階奥にあるエレベーターに向かえ
- 爆発前にオータムから脱出せよ

登場エネミー



1 ハンターを誘い出せ！

食堂の手前にある通路にはフラッド、食堂入り口付近には2体のハンターが待ちかまえている。まずは通路にハンターを誘き出し、フラッドを一掃してもらおう。その後、弱っている状態のハンターに背後からダメージを与えれば、数発で倒すことが可能だ。



⬅食堂の入り口付近でハンターの注意を引き、1体ずつ通路に誘導するのだ。



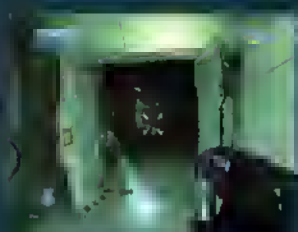
➡突進を左右にかわしたあと、すばやく背後に回り込んでアーマーに保護されていない部分を攻撃！

2 食堂に潜む最強コヴナント

食堂の奥には、黒いエリート＆グラントの最強部隊が潜んでいる。いきなりフロアーの中央に飛び出すのは無謀極まりないので、まずは入り口の外からグレネードやニードラーで敵戦力を削り、その後にプラズマ系の武器で中距離から攻撃。少しずつ前進していこう。



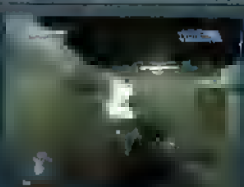
⬅グラントが倒れるとチャージ中のフュエルロッドガンが爆発するので注意。



➡食堂の入り口手前で応戦しつつ、エリート(黒)がグレネードを投げてきたらすぐに後退。

3 動かざること山の如し

クリオルームの上層から続く細い通路には、おびただしい数のフラッドが登場する。移動しながらの攻撃は命を落としかねないので、[a]地点に陣を定め、接近してきたフラッドを1体ずつ確実に片づけていこう。敵が遠距離にいる場合はグレネードで、倒し損ねた場合はショットガン等の近距離向きの武器で対処。部屋に落ちているライフパックをどこまで温存しつつ戦えるかが、勝負のカギになるぞ。



⬅敵が接近してきたら、入り口の向こう側にあるコントロールルームの付近にグレネードを投げ込もう。



➡狭い空間ではフラッド(キャリア)の破裂攻撃に注意。接近されるまえに、ショットガンで撃退して防ごう。

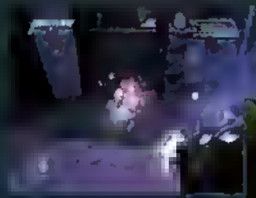






4 4つのエンジンを破壊！

オータムを爆破するには、エンジンルームにある4つの核融合炉を破壊しなくてはならない。3階層から成るエンジンルームでは、無限に出現するフラッドとセンチネルからの攻撃に加え、足場の悪い段差が多く、油断すると下のフロアに落ちてしまう。そのため、短時間でいかに効率よく移動と破壊をくり返せるかがカギとなる。手順としては、[b]地点のスロープを上って3階まで移動し、エンジン制御端末を操作→動き出した排気管に飛び乗り、排気口が開いた瞬間にロケットランチャーもしくはグレネードを投げ込んで核融合炉を破壊→2階上層の[c]か[d]地点に飛び降りて再び3階へ——といった手順を4回くり返すことになる。エンジン制御端末をめぐる順序は、各自のやりやすいパターンでオーケーだぞ。



➡3階にあるエンジン制御端末を操作しないと、核融合炉の排気口は開かない。



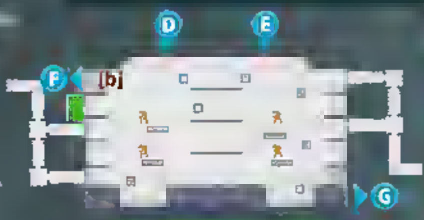
⬅ロケットランチャーはエンジンルームの手前にある武器庫で入手。



➡ダメージを受けた場合は、1階上層の壁に設置されているライフパックで回復しよう。



⬅グレネードは排気口のやや上を狙うように視点を上げて投げ込め！



エンジンルーム1F



1F上層



2F



3F

5 トンネルでショートカット

最後の脱出シーンは制限時間が設定されているため、タイムロスを避ける走行ルートの把握が最重要（マップ参照）。なかでも、[c]や[d]などの細い分岐トンネルを通れば、かなりの時間が節約できるぞ。



⬅各トンネルへは十分に減速してから慎重に侵入するように。

6 オキテ破りの時間短縮法！

脱出走行中に発生する、味方の救助艇との合流イベント。じつはこの間、停車の指示を無視して走り続けてもまったく問題はない。イベント中は時間のカウントも止まるので、このあいだに距離を稼げるぞ。



⬅救助艇イベントの間は制限時間のカウント表示が消える。



収得できる武器・弾薬

③アサルトライフル(17)／ショットガン(8)
④ショットガン(1)／グレネード(2)
⑤プラズマグレネード(5) ⑥グレネード(2)
⑦アサルトライフル(22)／ショットガン(17)／ロケットランチャー(8)／アサルトライフルの弾(24)／ロケットランチャーの弾(13)／ショットガンの弾(13)

レジェンド攻略の心得

レベル10を"レジェンド"でクリアーすると、エンディングが少しだけ変化する。衝撃の（？）シーンを目指して、挑戦あるのみ！

ヒット＆アウェイでの誘導が基本

"レジェンド"モードでは敵の攻撃力・耐久力とも非常に高くなるため、真っ向から敵集団の中に入っていくのは自殺行為に等しい。敵前に出たら一度退却し、戦いやすい場所に敵を誘導して1体ずつ倒していくヒット＆アウェイで攻めていこう。地味ながら、もっとも確実な戦法と言えよう。

武器の特性を完全に把握

フラッドにはショットガン、フォアランナーにはプラズマ系といった、それぞれの敵に対して有効な武器選択は基本中の基本。それに加え、遠距離からのニードラーの爆発攻撃やスナイパーライフルでの狙撃など、敵との距離に合わせた武器活用もレジェンドでは重要になるぞ。

ポイント間のハマリに注意

レジェンドでは、チェックポイントからの再スタート時にライフが全回復しない。つまり、ライフ残量がわずかな状態でチェックポイントを通過してしまうと、（つぎのチェックポイントまでのあいだに）途中でミスした場合、つねに瀕死の状態で復活してしまうわけだ。注意するべし！

ランカーを倒すための戦略を徹底解明!

ファントムクラッシュ PHANTOM CRASH

資金を貯めてスクーピー（以下「SV」）をカスタマイズし、ランブリングに明け暮れる。すべてはファーストランカーの称号を得るために……。今号ではエンディングへ向けてランカーに勝利するための、さまざまな戦略を伝授!

タイトル	ファントム クラッシュ		
発売元	元気	ジャンル	3Dロボットシューティング
発売日	発売中（8月20日）	価格	6800円（税別）
開発	元気	制作者	プロデューサー：小島一郎
ブロック数	ゲームデータ：13ブロック	システム対応	5.1ch HDTV
その他			

資金を増やすための方法を伝授 これでNYを荒稼ぎ

対象	金額
補給船が落とすコンテナ	100NY、1,000NY、10,000NY、100,000NYの4種類（ランダム）
大型車（バス/トラック）	10000NY
小型車（乗用車系）	5000NY
ドラム缶	3000NY
赤いコンテナ大	7000NY　東京湾限定
赤いコンテナ小	4000NY　東京湾限定
木棚	3000NY
バラック	10000NY　新宿限定
補給船	10000NY
タウンマップで右スティックを回転	100NY（上限：1日1000NYまで）

ランカー戦に勝利するためには、カスタマイズ必須。そのためには莫大な資金が必要となるため、必死にランブリングを続けている人も多いはず。しかし、敵SVを倒す以外にも資金を増やす方法があることを、ご存じだろうか（左記参照）。ステージ内の各種障害物を破壊していくだけでも10万NY以上は確実に稼げるのだ。すべての障害物を破壊したらある程度のところで帰還し、つぎの大会に参戦するほうが効率的。隅々まで移動し、障害物を破壊していこう。また、補給船を撃墜できることに注目。ロックオンできないため狙いにくいが、シブヤならば比較的容易だ。



↑シンジュクで少々わかり難いバラックはここ。



↑シブヤは補給船撃墜が容易。55日目がオススメ。



↑大型車3台破壊後、1階ビル内の障害物へ急行。



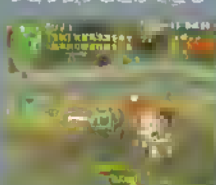
↑ちなみに、敵SVに攻撃をヒットさせるだけでも10NYが入るぞ。

ランブリングを生き抜くためのアドバイス

生き残るための基本は光学迷彩と左右の緊急回避を活用して、敵の攻撃を避けること。光学迷彩が終了しそうになったら敵のいない場所で回復を待ち、再び出撃。これだけでも生還率はぐっとアップする。もちろん、補給物資でHPの回復も必須。攻撃時は光学迷彩で近づき、破壊力の高い武器でいっきに倒すのがベスト。レーザーが入手できれば、ザコの破壊はぐっと簡単になるぞ。また、ランカーを倒すときは、位置を確認しながら戦闘を避け、ほかのSVとの戦闘中を狙うといい。これで意外とあっさり倒すことができる……。



↑側面で約2倍、後ろで約3倍とダメージが変化。逃げるとき、注意したい。



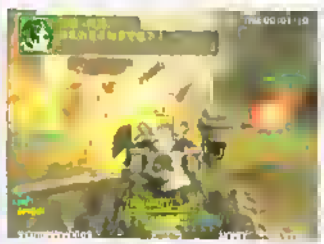
↑歩行系はダッシュ開始直後にジャンプで、早く、遠くへ移動が可能。

ラビットボーナスを狙え

敵SVを制限時間内に連続して破壊すると、獲得賞金が2倍になるラビットボーナスが発生する。これは1機目を破壊してから15秒以内で2機目を破壊すると、1機目の賞金の2倍が入るシステム。13秒以内に3機目を倒すと、2機目の賞金の2倍が獲得でき、以下2秒ずつ短縮されていく。できるだけ連続して倒し、ボーナスを獲得せよ。



↑格闘系or小銃、バズーカ、レーザーの組み合わせが資金稼ぎには有効かも。



↑制限時間は6機目を倒した時点で3秒となり、以後変更はない。

カスタマイズのセオリーを知り、レア武器を活用してランカーを倒せ！

レア武器搭載機体

- ●ヴェントゥノ：Day18　Day36　Day54
- ●HOLY-940C：L50／ジャヴェリン（ホーリー・レーザー）搭載

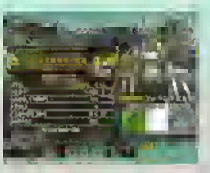
- ●コジマ：DayD6　Day24　Day42
- ●光子-七式九十五型：31式重多装弾筒／紅蓮（フォトン・ショットガン）搭載

- ●AS：DayD6　Day24　Day42
- ●AERON-X712：T23・SV−ATC（アーロン・キャノン）搭載

クリアー後販売レア機体

- ●チャーガ5.6（ユキ機）：Day09　Day21　Day45　Day57
- ●トロメオT3-4（シバ機）：Day05　Day17　Day29　Day53
- ●トロメオR-45（天下機）：Day01　Day13　Day37　Day49


⬆機体価格426760NY。2個でミルッヒ状態！


⬆機体価格654090NY。ライト改造で弾数アップ。


⬆機体価格301920NY。爆風が広くて使いやすい。

ここでは、何をどのようにカスタマイズすれば効率がいいのか、その基礎知識を伝授する。

カスタマイズで優先順位がもっとも高いのが、チップの強化。性能が高いほど攻撃時、防御時に有効となり、カスタマイズによるデメリットがまったくない。チップの投資は惜しまずに行おう。レベル99までカスタマイズできれば、初期状態でもクリアーが可能となるほどの効果を発揮するぞ（もちろん腕が必要ではあるが……）。

つぎはボディで、ライト改造が基本。ライトにしてソケット数を増やし、減ったHPは装甲で補う。これでヘビー改造よりもHP、ソケット数が増えるだけでなく、重量対策にもなるのがうれしい。

これ以外は戦闘スタイルによってカスタマイズの方向性が変わるため、これといった正解がない。ただ、バズーカ系の武器はライト改造が一般的。爆風の範囲が広がるため敵にダメージを与えやすく、光学迷彩対策にもなるからだ。基本的には、ノーマル状態がいちばんバランスがいいと言える。

また、左記の日に正規ディラーの店に行くと、レア武器を搭載した機体が売られている。どの武器もずば抜けて威力が高く、使い勝手がいい。活用すれば、戦闘がぐっと楽になるぞ。クリアー後に売られているレア機体は、ワイルドマシーンズで購入可能だ。

さらに、新たな効果が発覚したオプションを下記に掲載した。ここに掲載されていないオプションは、無効化と考えていいだろう。


⬆ボディのライト改造は目的レベルを設定し、いっきに行いたい。貯蓄せよ。


⬆重量オーバーする場合、レッグをヘビーにして積載量を増やしてもいい。

モジュール名	耐久力	重量	減少ソケット数	クリティカル発生率	武器破壊回避率	対ビームコーティング	光学迷彩持続時間	光学迷彩回復時間	販売価格
光学迷彩ジェネレータⅢA	0	0.025	2	0	0	0	600	105	20000
光学迷彩ジェネレータⅤB	0	0.500	2	0	0	0	1200	205	29000
光学迷彩ジェネレータⅡC	0	0.120	2	0	0	0	300	50	45000
光学迷彩ジェネレータⅣA	0	0.370	2	0	0	0	900	150	25000
光学迷彩ジェネレータⅢB	0	0.400	1	0	0	0	600	40	21500
光学迷彩ジェネレータⅢC	0	0.200	2	0	0	0	600	155	12000
30mm増加装甲ユニット	7000	1.200	2	0	12	1	0	0	30000
20mm増加装甲ユニット	5000	0.900	2	0	8	1	0	0	24000
10mm増加装甲ユニット	3000	0.800	2	0	4	1	0	0	18000
演算アクセラレータ	0	0.007	2	8	5	0	80	0	48000
汎用アクセラレータ	0	0.006	1	4	3	0	40	0	24000
廉価アクセラレータ	0	0.005	1	2	1	0	20	0	12000
交通安全のお守り	0	0	1	0	1	0	0	0	600
ジュラルミンABCペダル	1	0.001	1	0	0	0	0	0	12800
アルミオイルキャップ	2	0	1	0	0	0	0	0	6000
フルバケットシート	2	0	1	0	0	0	0	0	36000
ヘッドソックス	1	0	1	0	0	0	0	0	3500
ヴェントゥノカバーオール	5	0	1	0	0	0	0	0	11000
懐中時計・レザーケース付	0	0	1	0	0	0	6	0	9800
釧路産マリモ・観賞用	0	0	1	1	0	0	0	0	2400
クラゲファンタジー観賞用	0	0.002	1	0	0	0	0	1	2900
神棚・取り付け金具付き	0	0	1	0	1	0	0	0	36000
七福神・金メッキ仕上げ	0	0.010	1	1	2	0	0	0	19200
七福神・ナチュラルウッド	0	0.015	1	2	2	0	0	0	17800
七福神・クリスタル	0	0.020	1	3	3	0	0	0	24500
七福神・象牙	0	0.025	1	4	3	0	0	0	470000
ゾウアザラシたわし	0	0	1	0	0	1	0	0	3200
ジュピター仮面・男性用	3	0.001	1	0	0	0	0	0	12800
ジュピター仮面・女性用	3	0.001	1	0	0	0	0	0	11000
一人用炊飯器	1	0.003	1	0	0	0	0	0	9800
魔除け獅子シーサー	0	0.001	1	0	1	0	0	0	9400
眼鏡透視用	0	0.001	1	1	0	0	0	0	1800

ランクA～ファーストのランカーが搭乗するSVの性能を公開

油断すると一瞬で葬り去られてしまう、Aランク以上のランカーが操るSVを公開。相手の装備から弱点を捜し出し、戦闘を有利に進めよう。カスタマイズの参考にもなるぞ。ちなみに、ユキ、シバ、天下の機体は完全オリジナルの非売品（クリアー後に購入可）だ。

ユキ（ファーストランカー）

出現大会名 東京ウィンターミュート

SV名:スノウホワイト　CHIP:クドリャフカ　機種:チャーガ

ボディ	CGボディ	Lv.0
レッグ	CGホバー	Lv.0
右腕武器	CGレールガン	Lv.0
左腕武器	CGワイドショット	Lv.0
右肩武器	CGワイドミサイル	Lv.0
左肩武器	CGレーザーキャノン	Lv.0
オプション	OC　Forチャーガ	

シバ（渋谷エリアランカー）

出現大会名 渋谷12000R

CHIP:ドロメノン　SV名:ミュトス　機種:トロメオ

ボディ	TLボディ	Lv.0
レッグ	TL4レッグ	Lv.0
右腕武器	TLレーザー	Lv.0
左腕武器	TL44mmショットガン	Lv.0
右肩武器	TL6ウェイミサイル	Lv.0
左肩武器	TL75mmキャノン	Lv.0
オプション	光学迷彩ジェネレータⅢA	

天下（東京湾エリアランカー）

出現大会名 東京湾ブレイキング・ストレイン

CHIP:那由多　SV名:狗　機種:トロメオR

ボディ	TRボディ	Lv.0
レッグ	TRホバー	Lv.0
右腕武器	TRレーザー	Lv.0
左腕武器	TR30mmガトリング	Lv.0
右肩武器	TR105mmSキャノン	Lv.0
左肩武器	TRトリプルミサイル	Lv.0
オプション	光学迷彩ジェネレータⅢA	

ロイ（新宿エリアランカー）

出現大会名 新宿ロケットサマー

CHIP:ニコラエヴナ　SV名:スプートニク　機種:ホーリー

ボディ	HLボディ	Lv.0
レッグ	HL2ローラー	Lv.0
右腕武器	マンンカノーネ/HM10	Lv.0
左腕武器	M2021ガトリング	Lv.0
右肩武器	M−28LLメテオール	Lv.0
左肩武器	G24スリングショット	Lv.0
オプション	光学迷彩ジェネレータⅢA/ティー・ディスペンサー	

真紅（渋谷A昼ランカー）

出現大会名 渋谷リッキィ・ジェントリィ

CHIP:ブルー　SV名:カウント2　機種:アーロン

ボディ	AEボディ	Lv.56
レッグ	AE2レッグ	Lv.8
右腕武器	12．7mmマシンガン	Lv.0
左腕武器	M22・オートショット	Lv.1
右肩武器	3Rack−SV−TOM	Lv.8
左肩武器	オートグレネーダー	Lv.2
オプション	光学迷彩ジェネレータⅢA	

マイオン（東京湾A昼ランカー）

出現大会名 東京湾フェザード・フレンド

CHIP:ヘイル　SV名:ホイットメアー　機種:フォトン

ボディ	PHボディ	Lv.56
レッグ	PH6ローラー	Lv.0
右腕武器	31式機動重狙撃小銃	Lv.21
左腕武器	30式対SV小銃	Lv.2
右肩武器	27式迫撃砲	Lv.2
左肩武器	27式迫撃砲	Lv.2
オプション	光学迷彩ジェネレータⅢA	

アツロウ（新宿A昼&A夜ランカー）

出現大会名 新宿ファーレンハイト451（昼） 新宿ダークカーニバル（夜）

CHIP:シイナ　SV名:テンドー　機種:フォトン

ボディ	PHボディ	Lv.56
レッグ	PH6レッグ	Lv.0
右腕武器	30式対戦車無反動砲	Lv.11
左腕武器	30式対SV小銃	Lv.2
右肩武器	27式迫撃砲	Lv.2
左肩武器	27式迫撃砲	Lv.2
オプション	光学迷彩ジェネレータⅢA	

サイコビリー（渋谷A夜ランカー）

出現大会名 渋谷プロジェクト・ナイトメア

CHIP:スウェル　SV名:春四音　機種:フォトン

ボディ	PHボディ	Lv.56
レッグ	PH6ローラー	Lv.0
右腕武器	30式対SV散弾砲	Lv.1
左腕武器	31式重多装弾筒/紅蓮	Lv.1
右肩武器	三連ASVM	Lv.6
左肩武器	単装ASVM	Lv.8
オプション	光学迷彩ジェネレータⅢA	

36代目総長ジン（東京湾A夜ランカー）

出現大会名 東京湾コズミック・カサノヴァ

CHIP:死流苦　SV名:毒蛇女　機種:アーロン

ボディ	AEボディ	Lv.56
レッグ	AE4ローラー	Lv.0
右腕武器	M25A3・ヘッジホッグ	Lv.10
左腕武器	25mmミニガン	Lv.2
右肩武器	3Rack−SV−TOM	Lv.7
左肩武器	SV−TOM	Lv.7
オプション	光学迷彩ジェネレータⅢA	

VSロイ：機動力を駆使して背後を狙う

ロイは動きが速く、攻撃も正確で、こちらの攻撃が当たりにくい強敵。光学迷彩で隠れてもガトリングをぶち込まれ、すぐにミサイルの雨が飛んでくる。ロイの攻撃から逃げ切れるよう、スピードを確保しておこう。逃げるときはロイに背後を見せないように。武器はバズーカをふたつと、好みで小銃系を装備。攻撃の基本は障害物を活用した遠距離からの爆風ダメージ。これで安全にロイを葬ることができる。ほかのエリアランカーも、基本的に同じ戦略で勝つことができるぞ。



↑ロイの位置を確認しながら、できるだけ背後、もしくは障害物に隠れながら攻撃したい。ロイのメインとなるミサイル攻撃は追尾性能が高いため、引き付けてからの緊急回避が有効だ。

VSユキ：正攻法では厳しい。爆風で……

24発同時発射のミサイルとレーザーが凶悪。広い場所ではこの攻撃が決まりやすく、即死もありえる。これを避けるために、できるだけ障害物のある狭い場所で戦うのが望ましい。オススメはビル1階内部。ここは柱や障害物が多くて狭いため、左右の緊急回避でレーザー、ミサイルを避けるのが容易。ここにユキをおびき寄せ、距離を保ちながらバズーカをありったけ叩き込むのだ。2階から1階に向けてのバズーカ攻撃も有効。じわじわと体力を削り、一方的にダメージを与えよう。



↑油断しているといっきに体力を奪われる。ボディライトL99で30ミリ装甲をふたつ装備して出撃したほうが安心。攻撃はバズーカ×2で安定。爆風でのダメージだけでユキを倒すことも可能だ。

達成率を100パーセントにする方法

達成率を100パーセントにするには、すべての大会を制し、すべてのイベントを見ることが必要。ただし、ASK内のペッパーの会話、エリアランカー戦敗北直後のくり返し見られるイベントは達成率には関係ない。

また、ユキを倒してみずからがファーストランカーになったあと（ゲームクリアー後）、ファーストランカー戦がランダムで3大会行われる。その3大会をすべて防衛しないと、達成率は100パーセントにならないので注意。以下、発見しにくいイベントの出しかたを掲載する。

・ゲーム開始後ワイアードのASKに入り直す。

・ソニックアンプの楽曲をすべて購入する。

・シバとの初挑戦のエリアランカー戦に敗北し、2回目にエリアランカー戦に挑戦できる日、ワイアードへ行く（初挑戦で勝利した場合、イベントは発生しない）。

・ロイとの初挑戦のエリアランカー戦に敗北し、2回目にエリアランカー戦に挑戦できる日、ワイアードへ行く（初挑戦で勝利した場合、イベントは発生しない）。

・エリアを問わず9人のグループランカーを倒し、ワイアードに入ったあと一度抜け、入り直す。

シバ、ロイのエリアランカー戦に一度目負けるイベントは、見逃すと二度と発生しない。これ以外に関しては、クリアー後もイベントを見ることが可能となっている。

対戦スケジュール表全公開

スケジュールを把握して参加したい大会まで日程を進め、進行をスムーズにしよう。後半、ランカー戦だけを行いたい場合に重宝するぞ。ちなみに、60日を経過すると、1日目に戻るようになっている。

日付	シンジュクエリア	シブヤエリア	アクアラインエリア
1日目	新宿ファイアバルーンズ クラス D 昼 無制限 参加費用：0Ny	渋谷プロジェクト・ナイトメア クラス A 夜 無制限 参加費用：50000Ny	トーキョー・ウィンターミュート ファーストランカー 昼 全エリアランカーに勝利後 参加費用：0Ny
2日目	新宿～スはスクーピーのス～ フリークラス 夜 無制限 参加費用：0Ny	渋谷グローリーロード クラス D 昼 無制限 参加費用：0Ny	東京湾ビッグ・ゲーム・ハント クラス B 夜 無制限 参加費用：10000Ny
3日目	新宿ファイアバルーンズ クラス D 昼 無制限 参加費用：0Ny	渋谷リッキィ・ジェントリィ クラス A 昼 無制限 参加費用：50000Ny	東京湾F．O．ムーンダスト クラス D 夜 無制限 参加費用：0Ny
4日目	新宿ナイトミーティング クラス D 夜 無制限 参加費用：0Ny	渋谷12000R エリアランカー 夜 エリア内全クラス制覇 参加費用：0Ny	東京湾ロード・トゥ・ザ・シー ホーリー限定 夜 ホーリータイプのみ参戦可 参加費用：10000Ny
5日目	新宿ナイトセット クラス C 夜 無制限 参加費用：5000Ny	休み	東京湾ハイド&シーク クラス D 昼 無制限 参加費用：0Ny
6日目	新宿ボディ・エレクトリック フォトン限定 昼 フォトンタイプのみ参戦可 参加費用：10000Ny	渋谷スター・ビースト クラス D 夜 無制限 参加費用：0Ny	東京湾コスミック・カサノヴァ クラス A 夜 無制限 参加費用：50000Ny
7日目	新宿フィーバードリーム クラス B 夜 無制限 参加費用：10000Ny	渋谷レボルト2031 クラス C 昼 無制限 参加費用：5000Ny	東京湾F．O．ムーンダスト クラス D 夜 無制限 参加費用：0Ny
8日目	新宿ゼロアワー クラス C 昼 無制限 参加費用：5000Ny	渋谷～ラスチャック愚連隊～ フリークラス 昼 無制限 参加費用：0Ny	東京湾フェザード・フレンド クラス A 昼 無制限 参加費用：50000Ny
9日目	マリーナリーズ・オブ・ジョイ マスタークラス 昼 無制限 参加費用：10000Ny	渋谷ダブル・スター クラス C 夜 無制限 参加費用：5000Ny	東京湾ブレイキング・ストレイン エリアランカー 昼 エリア内全クラス制覇 参加費用：0Ny
10日目	新宿アフターミッドナイト クラス B 夜 無制限 参加費用：10000Ny	渋谷ブラック・ピット アーロン限定 昼 アーロンタイプのみ参戦可 参加費用：10000Ny	休み
11日目	新宿ダークカーニバル クラス A 夜 無制限 参加費用：50000Ny	渋谷グローリーロード クラス D 昼 無制限 参加費用：0Ny	東京湾グリッターズ クラス C 昼 無制限 参加費用：5000Ny
12日目	新宿ナイトミーティング クラス D 夜 無制限 参加費用：0Ny	渋谷パペットマスター クラス B 昼 無制限 参加費用：10000Ny	東京湾～ハンマー・オブ・ゴッド フリークラス 昼 無制限 参加費用：0Ny
13日目	新宿ファーレンハイト451 クラス A 昼 無制限 参加費用：0Ny	渋谷スター・ビースト クラス D 夜 無制限 参加費用：0Ny	東京湾ランデヴー2 クラス C 夜 無制限 参加費用：5000Ny
14日目	新宿ロケットサマー エリアランカー 昼 エリア内全クラス制覇 参加費用：0Ny	渋谷ジェリー1947 クラス B 夜 無制限 参加費用：10000Ny	東京湾ハイド&シーク クラス D 昼 無制限 参加費用：0Ny
15日目	休み	ソールド・ザ・ムーン マスタークラス 夜 無制限 参加費用：10000Ny	東京湾ドッグ・スター クラス B 昼 無制限 参加費用：10000Ny
16日目	新宿ファイアバルーンズ クラス D 昼 無制限 参加費用：0Ny	渋谷プロジェクト・ナイトメア クラス A 夜 無制限 参加費用：50000Ny	トーキョー・ウィンターミュート ファーストランカー 昼 全エリアランカーに勝利後 参加費用：0Ny
17日目	新宿～ウは撃ちまくりのウ～ フリークラス 夜 無制限 参加費用：0Ny	渋谷グローリーロード クラス D 昼 無制限 参加費用：0Ny	東京湾ビッグ・ゲーム・ハント クラス B 夜 無制限 参加費用：10000Ny
18日目	新宿ファイアバルーンズ クラス D 昼 無制限 参加費用：0Ny	渋谷リッキィ・ジェントリィ クラス A 昼 無制限 参加費用：50000Ny	東京湾F．O．ムーンダスト クラス D 夜 無制限 参加費用：0Ny
19日目	新宿ナイトミーティング クラス D 夜 無制限 参加費用：0Ny	渋谷12000R エリアランカー 昼 エリア内全クラス制覇 参加費用：0Ny	休み
20日目	新宿ナイトセット クラス C 夜 無制限 参加費用：5000Ny	休み	東京湾ハイド&シーク クラス D 夜 無制限 参加費用：0Ny
21日目	休み	渋谷スター・ビースト クラス D 夜 無制限 参加費用：0Ny	東京湾コスミック・カサノヴァ クラス A 夜 無制限 参加費用：50000Ny
22日目	新宿フィーバードリーム クラス B 昼 無制限 参加費用：10000Ny	渋谷レボルト2031 クラス C 昼 無制限 参加費用：5000Ny	東京湾F．O．ムーンダスト クラス D 夜 無制限 参加費用：0Ny
23日目	新宿ゼロアワー クラス C 昼 無制限 参加費用：5000Ny	渋谷～退廃的な夜の女王～ フリークラス 夜 無制限 参加費用：0Ny	東京湾フェザード・フレンド クラス A 昼 無制限 参加費用：50000Ny
24日目	ゴースト・イン・ザ・マシン マスタークラス 夜 無制限 参加費用：10000Ny	渋谷ダブル・スター クラス C 夜 無制限 参加費用：5000Ny	東京湾ブレイキング・ストレイン エリアランカー 昼 エリア内全クラス制覇 参加費用：0Ny
25日目	新宿アフターミッドナイト クラス B 夜 無制限 参加費用：10000Ny	渋谷～ラスチャック愚連隊～ フリークラス 昼 無制限 参加費用：0Ny	休み
26日目	新宿ダークカーニバル クラス A 夜 無制限 参加費用：50000Ny	渋谷グローリーロード クラス D 昼 無制限 参加費用：0Ny	東京湾グリッターズ クラス C 昼 無制限 参加費用：5000Ny
27日目	新宿ナイトミーティング クラス D 夜 無制限 参加費用：0Ny	渋谷パペットマスター クラス B 昼 無制限 参加費用：10000Ny	東京湾～2031：オデッセイ～ フリークラス 夜 無制限 参加費用：0Ny
28日目	新宿ファーレンハイト451 クラス A 昼 無制限 参加費用：0Ny	渋谷スター・ビースト クラス D 夜 無制限 参加費用：0Ny	東京湾ランデヴー2 クラス C 夜 無制限 参加費用：5000Ny
29日目	新宿ロケットサマー エリアランカー 昼 エリア内全クラス制覇 参加費用：0Ny	渋谷ジェリー1947 クラス B 夜 無制限 参加費用：10000Ny	東京湾ハイド&シーク クラス D 昼 無制限 参加費用：0Ny
30日目	休み	ナンバー・オブ・ザ・ビースト マスタークラス 昼 無制限 参加費用：10000Ny	東京湾ドッグ・スター クラス B 昼 無制限 参加費用：10000Ny
31日目	新宿ファイアバルーンズ クラス D 昼 無制限 参加費用：0Ny	渋谷プロジェクト・ナイトメア クラス A 夜 無制限 参加費用：50000Ny	トーキョー・ウィンターミュート ファーストランカー 昼 全エリアランカーに勝利後 参加費用：0Ny
32日目	新宿～スはスクーピーのス～ フリークラス 昼 無制限 参加費用：0Ny	渋谷グローリーロード クラス D 昼 無制限 参加費用：0Ny	東京湾ビッグ・ゲーム・ハント クラス B 夜 無制限 参加費用：10000Ny
33日目	新宿ファイアバルーンズ クラス D 昼 無制限 参加費用：0Ny	渋谷リッキィ・ジェントリィ クラス A 昼 無制限 参加費用：50000Ny	東京湾F．O．ムーンダスト クラス D 夜 無制限 参加費用：0Ny
34日目	新宿ナイトミーティング クラス D 夜 無制限 参加費用：0Ny	渋谷12000R エリアランカー 昼 エリア内全クラス制覇 参加費用：0Ny	東京湾パッサー/バイ ローラータイプ限定 昼 ローラータイプのみ参戦可 参加費用：10000Ny
35日目	新宿ナイトセット クラス C 夜 無制限 参加費用：5000Ny	休み	東京湾ハイド&シーク クラス D 昼 無制限 参加費用：0Ny
36日目	新宿サウンド・オブ・ランニング レッグタイプ限定 昼 レッグタイプのみ参戦可 参加費用：10000Ny	渋谷スター・ビースト クラス D 夜 無制限 参加費用：0Ny	東京湾コスミック・カサノヴァ クラス A 夜 無制限 参加費用：50000Ny
37日目	新宿フィーバードリーム クラス B 昼 無制限 参加費用：10000Ny	渋谷レボルト2031 クラス C 昼 無制限 参加費用：5000Ny	東京湾F．O．ムーンダスト クラス D 夜 無制限 参加費用：0Ny
38日目	新宿ゼロアワー クラス C 昼 無制限 参加費用：5000Ny	渋谷～ラスチャック愚連隊～ フリークラス 昼 無制限 参加費用：0Ny	東京湾フェザード・フレンド クラス A 昼 無制限 参加費用：50000Ny
39日目	マリーナリーズ・オブ・ジョイ マスタークラス 昼 無制限 参加費用：10000Ny	渋谷ダブル・スター クラス C 夜 無制限 参加費用：5000Ny	東京湾ブレイキング・ストレイン エリアランカー 夜 エリア内全クラス制覇 参加費用：0Ny
40日目	新宿アフターミッドナイト クラス B 夜 無制限 参加費用：10000Ny	渋谷ローリングストーン ホバータイプ限定 昼 ホバータイプのみ参戦可 参加費用：10000Ny	休み
41日目	新宿ダークカーニバル クラス A 夜 無制限 参加費用：50000Ny	渋谷グローリーロード クラス D 昼 無制限 参加費用：0Ny	東京湾グリッターズ クラス C 昼 無制限 参加費用：5000Ny
42日目	新宿ナイトミーティング クラス D 夜 無制限 参加費用：0Ny	渋谷パペットマスター クラス B 昼 無制限 参加費用：10000Ny	東京湾～ハンマー・オブ・ゴッド フリークラス 昼 無制限 参加費用：0Ny
43日目	新宿ファーレンハイト451 クラス A 昼 無制限 参加費用：0Ny	渋谷スター・ビースト クラス D 夜 無制限 参加費用：0Ny	東京湾ランデヴー2 クラス C 夜 無制限 参加費用：5000Ny
44日目	新宿ロケットサマー エリアランカー 昼 エリア内全クラス制覇 参加費用：0Ny	渋谷ジェリー1947 クラス B 夜 無制限 参加費用：10000Ny	東京湾ハイド&シーク クラス D 昼 無制限 参加費用：0Ny
45日目	休み	ソールド・ザ・ムーン マスタークラス 夜 無制限 参加費用：10000Ny	東京湾ドッグ・スター クラス B 昼 無制限 参加費用：10000Ny
46日目	新宿ファイアバルーンズ クラス D 昼 無制限 参加費用：0Ny	渋谷プロジェクト・ナイトメア クラス A 夜 無制限 参加費用：50000Ny	トーキョー・ウィンターミュート ファーストランカー 昼 全エリアランカーに勝利後 参加費用：0Ny
47日目	新宿ファーレンハイト451 クラス A 昼 無制限 参加費用：0Ny	渋谷グローリーロード クラス D 昼 無制限 参加費用：0Ny	東京湾ビッグ・ゲーム・ハント クラス B 夜 無制限 参加費用：10000Ny
48日目	新宿ファイアバルーンズ クラス D 昼 無制限 参加費用：0Ny	渋谷リッキィ・ジェントリィ クラス A 夜 無制限 参加費用：50000Ny	東京湾F．O．ムーンダスト クラス D 夜 無制限 参加費用：0Ny
49日目	新宿ナイトミーティング クラス D 夜 無制限 参加費用：0Ny	渋谷12000R エリアランカー 夜 エリア内全クラス制覇 参加費用：0Ny	サヨナラ、2902型 スペシャルクラス 昼 光[illegible]搭載機の参戦不可 参加費用：5000Ny
50日目	新宿ナイトセット クラス C 夜 無制限 参加費用：5000Ny	休み	東京湾ハイド&シーク クラス D 夜 無制限 参加費用：0Ny
51日目	新宿シズリー・フィールド スペシャルクラス 昼 レンタル機で参戦する 参加費用：0Ny	渋谷スター・ビースト クラス D 夜 無制限 参加費用：0Ny	東京湾コスミック・カサノヴァ クラス A 夜 無制限 参加費用：50000Ny
52日目	新宿フィーバードリーム クラス B 昼 無制限 参加費用：10000Ny	渋谷レボルト2031 クラス C 昼 無制限 参加費用：5000Ny	東京湾F．O．ムーンダスト クラス D 夜 無制限 参加費用：0Ny
53日目	新宿ゼロアワー クラス C 昼 無制限 参加費用：5000Ny	渋谷～ラスチャック愚連隊～ フリークラス 昼 無制限 参加費用：0Ny	東京湾フェザード・フレンド クラス A 昼 無制限 参加費用：50000Ny
54日目	ゴースト・イン・ザ・マシン マスタークラス 夜 無制限 参加費用：10000Ny	渋谷ダブル・スター クラス C 夜 無制限 参加費用：5000Ny	東京湾ブレイキング・ストレイン エリアランカー 昼 エリア内全クラス制覇 参加費用：0Ny
55日目	新宿アフターミッドナイト クラス B 夜 無制限 参加費用：10000Ny	鼠と猫のゲーム スペシャルクラス 昼 敵はすべてドローンズのみ 参加費用：0Ny	休み
56日目	新宿ダークカーニバル クラス A 夜 無制限 参加費用：50000Ny	渋谷グローリーロード クラス D 昼 無制限 参加費用：0Ny	東京湾グリッターズ クラス C 昼 無制限 参加費用：5000Ny
57日目	新宿ナイトミーティング クラス D 夜 無制限 参加費用：0Ny	渋谷パペットマスター クラス B 昼 無制限 参加費用：10000Ny	東京湾～ハンマー・オブ・ゴッド フリークラス 昼 無制限 参加費用：0Ny
58日目	新宿ファーレンハイト451 クラス A 昼 無制限 参加費用：0Ny	渋谷スター・ビースト クラス D 夜 無制限 参加費用：0Ny	東京湾ランデヴー2 クラス C 夜 無制限 参加費用：5000Ny
59日目	新宿ロケットサマー エリアランカー 夜 エリア内全クラス制覇 参加費用：0Ny	渋谷ジェリー1947 クラス B 夜 無制限 参加費用：10000Ny	東京湾ハイド&シーク クラス D 昼 無制限 参加費用：0Ny
60日目	休み	ナンバー・オブ・ザ・ビースト マスタークラス 昼 無制限 参加費用：10000Ny	東京湾ドッグ・スター クラス B 昼 無制限 参加費用：10000Ny



召しませ！恋と料理 ビストロ♡きゅーぴっと bistro cupid

いまなおクリアーできないという声が圧倒的に多いラベンダ。12ヒロイン中、条件がもっとも厳しい彼女を完全攻略だ！

タイトル	ビストロ♡きゅーぴっと		
発売元	サクセス	ジャンル	お料理恋愛シミュレーション
発売日	発売中（6月13日）	価格	5800円(税別)
開発	サクセス	制作者	キャラクターデザイン：Ak
ブロック数	ゲームデータ：8ブロック以上	システム対応	
その他	スペシャルBOX版同時発売 価格：9800円(税別)		

難易度が高いラベンダ・スウィートを完全攻略



ラベンダはゲーム序盤でいち早く、主人公のパートナーとなるため、彼女を最初のターゲットとしてクリアーを目指した人も多いだろう。だが、ラベンダを狙ったものの、グッドエンディングに到達できないでいるという人も多いのでは？ それもそのはず、彼女は12ヒロイン中もっともクリアー条件が難しい女の子なのだ。

ラベンダの攻略条件は、24のイベントと28回のデートをひとつも残さずにクリアーすること。つまりラベンダでクリアーするためには、全季節のイベントを彼女と過ごす覚悟が必要だ。右ページのイベント表を参考に、グッドエンディングを目指そう。

ラベンダの攻略条件

●主人公の料理能力が400&所持金100万G以上。主人公、ラベンダを含んだ3店以上が開店している。

ラベンダの攻略ポイント

①ラ・スウィートが基点

ラベンダはレストラン"ラ・スウィート"を基点に発生するイベントが多い。ひとつのイベントで何回も足を運ぶことになるので、スケジュールを立てるときには注意をしよう。



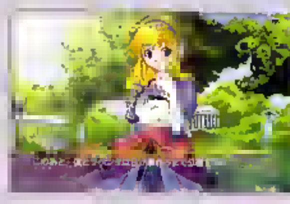


②全料理の完成を目指そう

ラベンダは、ゲーム開始直後に創造を行うことのできる唯一のヒロイン。ほかのヒロインと共通の料理が多いので、早い時期にレシピ研究を完成させておくと、あとがラクだ。

③デートは積極的に！

ラベンダが主人公のお店を手伝いにきたら、好感度が上がった証拠だ。その時期から、毎週日曜日は積極的にデートに誘いに行こう。最初は公園か湖畔のデートが誘いやすいぞ。



家族イベントが攻略のカギ

ラベンダはクリスマスやドラゴン祭りといった季節イベントのほかに、父ビターと弟ランタナと関わる家族イベントがある。この家族イベントは、数あるイベントの中でもかなり重要で、好感度が足りないと発生しないイベントなのだ。とくにランタナのイベントは、クリスマスまえにラベンダの店"La SweetⅡ"をオープンさせておくことが条件だ。

ビター・スウィート



←ビターと関わるイベントは2種類ある。

三ツ星レストラン"ラ・スウィート"を経営する父。イベントの発生からクリアーまで、長い期間を有する。

ランタナ・スウィート2世



←"ラ・スウィート"に4回足を運ぶぞ

ランタナは12月26日から30日までに発生するイベントがある。5日間という短期間なので見逃さないように。

ラベンダ・スウィート 全24イベント&デートイベント大公開!!

ラベンダ・スウィート全24イベント攻略

月	番号	イベント内容	期間	条件
9月	①	参考書探し	3日〜5日，22日〜29日	月・水・金に学校内のホールへ
	②	秋の収穫祭	8日〜14日 ↓ 15日〜19日 ↓ 20日	ラ・スウィートに足を運ぶ ラ・スウィートへ，「それもいいね，どうせヒマだし」を選択 秋の収穫祭のイベントが発生
10月	③	一緒に勉強しない？	2日〜19日	火・木・日に学校内の図書館へ。選択肢はどちらでもオーケー
	④	クリームシチュー	21日〜30日	火・木・日にラ・スウィートへ。「食べてみたいな」を選択 11月2日〜11月16日の水・金・日も同じイベントあり
11月	⑤	ラベンダに似合う花	19日〜30日	水・金・日に雑貨店に足を運ぶ
12月	⑥	どれにする？	1日〜12日	月・水・金に学校内の図書館へ。選択肢はどれでもオーケー
	⑦	クリスマス	13日〜19日 ↓ 20日〜24日 ↓ 25日	学校内の図書館に足を運ぶ ラ・スウィートへ，「じゃ…ラベンダOKしてくれる？」を選択 クリスマスイベント発生
	⑧	料理人！ランタナ ※La Sweet II（ラベンダのお店）が開店していることが条件	26日〜30日 ↓ 1月5日〜11日	ラ・スウィートに足を運ぶ 学校内のホールへ。「いいよ！任せてよ！」を選択。 その後，1月30日までにラ・スウィートに3回行く
	⑨	姉さんはいないよ！ ※ランタナに会っていることが条件	26日，29日	ラ・スウィートに足を運ぶ
	⑩	大みそか	31日	ラ・スウィートに足を運ぶ
1月	⑪	新年	1日，4日	ラ・スウィートに足を運ぶ
2月	⑫	バレンタイン	1日〜7日 ↓ 8日〜13日 ↓ 14日	公園に足を運ぶ 雑貨店へ，「あ…僕ならスウィートを選ぶかな」，または「あ…僕ならビターを選ぶかな」のどちらかを選択 バレンタインイベント発生
	⑬	復習しましょう	15日〜27日	水・金・日に学校の図書館に足を運ぶ
3月	⑭	料理試験！ ※ラベンダの好感度が♥×40以上	1日〜8日 ↓ 9日〜22日 ↓ 23日〜29日	学校内の廊下へ，「いいとも，ラベンダの頼みなら」を選択 ラ・スウィートに足を運ぶ ラ・スウィートに足を運ぶ
	⑮	フランス風蒸しケーキ	9日〜27日	月・水・金にラ・スウィートへ，「食べてみたいな」を選択
4月	⑯	ドラゴン祭り	1日〜5日 ↓ 6日〜11日 ↓ 12日	ラ・スウィートに足を運ぶ ラ・スウィートへ，「いいよ，どうせヒマだし」を選択 ドラゴン祭りイベント発生，「お金を渡さない」を選択
	⑰	一緒に勉強しない？	14日〜30日	火・木・日に学校内の図書館へ
5月	⑱	復習しましょう	1日〜31日	水・金・日に学校内の図書館へ
6月	⑲	パパの病気 ※ラベンダの好感度が♥×100以上	1日〜7日 ↓ 8日〜14日 ↓ 15日〜21日 ↓ 22日〜28日	ラ・スウィートへ，「分かった！　力の限り頑張るよ！」を選択 ラ・スウィートに足を運ぶ ラ・スウィートに足を運ぶ ラ・スウィートに足を運ぶ
7月	⑳	グルメ広場	2日，5日	グルメ広場に足を運ぶ
	㉑	海へ！	6日〜12日 ↓ 13日〜19日 ↓ 20日	学校内の図書館に足を運ぶ 学校内の廊下へ，「ラベンダ，海に行かない？」を選択 海イベント発生
	㉒	花火大会	27日〜8月2日 ↓ 8月3日〜7日 ↓ 8月8日	ラ・スウィートに足を運ぶ ラ・スウィートへ，「たぶんね。ラベンダは行く？」を選択 花火大会イベント発生。「そうだね，山頂からならよく見えそうだ。行こう！」を選択
8月	㉓	ママの首飾り ※ラベンダの好感度が♥×120以上	9日〜15日 ↓ 16日〜22日	公園に足を運ぶ 公園に足を運ぶ
	㉔	参考書探し	23日〜30日	水・金・日に学校内のホールへ

全24イベント

イベントは数多いが，イベントどうしがかち合う心配はないので，左の表のとおりに進めていけば問題はない。だが，いちばん注意してほしいのは，イベントがない期間に，好感度を上げておくことだ。スケジュールを立てるときは，彼女との"創造"，"狩り"，"デート"を定期的に行い，つねに好感度を上げる努力をしよう。6月ごろにはハートマークが4つになるようにしたい。

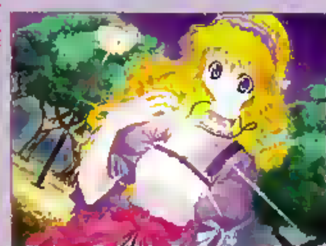
⑧ 料理人ランタナ

ラベンダのお店"La Sweet II"の開店が条件のイベント。ラベンダの計らいで，ラトーは父を越える料理を目指すランタナを手伝おうとするが……。



㉒ ママの首飾り

夏が終わる8月、公園で発生するイベント。このイベントが確認できれば，全イベントをクリアーしたも同然だ。母を想うラベンダの過去の話が聞ける。



デートイベント 全コース4回以上行くべし!

必要なデート回数は，各スポット4回以上と非常に多い。できるだけスケジュールの日曜日はデートに当てて，6月ごろまでにクリアーしておきたい。また，会話内で登場する選択肢は，以下の記載した内容を選択しよう。

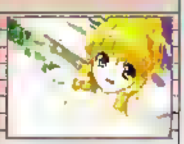
デート回数

必要なデート回数					
おばけ屋敷	湖畔	山頂	サーカス	公園	遊園
5回（5）	4回（4）	5回（5）	4回（4）	5回（5）	5回（5）

※カッコ内の数字は，その場所で可能なデート回数

デート攻略

デート攻略(選択肢)
2回目のおばけ屋敷
「全然，怖くないよ」を選択
4回目のおばけ屋敷
「いるかもしれないね…」を選択後，「僕が除霊をしてあげる」を選択
3回目の湖畔
「好きだよ，特にラベンダが漕いでくれるボートは大好きさ」を選択
3回目の山頂
「ん…ラベンダと一緒なら…」を選択
3回目のサーカス
「ロングヘアで優しい子」を選択



料理リスト 究極料理は3つ

ラベンダの攻略はイベントやデートも重要だが，料理研究も早い時期に完成させておこう。また，ラベンダは究極料理の話を主人公の部屋に報告してこない。覚えたかどうかは，ラ·スウィートに足を運ばないといけないのだ。

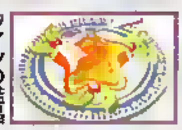
料理名	攻撃力	属性	風味	料理名	攻撃力	属性	風味
プリン	5	水	4	スパゲティ	15	木	15
オムライス	10	金	8	ムール貝の白ワイン蒸し	34	水	36
五目ご飯	14	金	8	シーフードピラフ	23	水	28
パンプキンカスタード	8	金	4	エビのフェットチーネ	27	水	30
チョコレートの盛り合わせ	20	土	14	シーフードスパゲティ	24	金	24
日本風カレー	18	金	20	ミートソーススパゲティ	50	土	40
ロールパンのサンドイッチ	30	火	14	インドカレー	10	火	15
オレンジリキュールスフレ	22	木	25	土龍のチーズがけ	92	土	70
サツマイモご飯	18	木	16	ワインの結晶	138	水	80
チキンのワイン煮	40	火	35	プラチナフォアグラソース	158	金	90

究極料理

土龍のチーズがけ



ワインの結晶



プラチナフォアグラソース



トライアングル・アゲイン™
Triangle Again



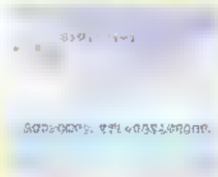
エンディング全9種類への道のりを伝授します

すべてのエンディングを見たいそこのアナタ! このページには、狙ったエンディングへ向かうための情報が盛りだくさん。これを見て、エンディングを制覇しよう!

タイトル	トライアングル・アゲイン		
発売元	キキ	ジャンル	ミュージック・アドベンチャー
発売日	発売中(6月27日)	価格	8,800円(税別)
開発	キキ	制作者	プロデューサー 岩品新
ブロック数	ゲームデータ 10ブロック	システム対応	ドルビーサラウンド対応
その他	カラオケCD同梱		

歌の種類、CD売上の組み合わせでエンディングが決まる

ご存じのとおり、本作のエンディングは全部で9種類存在する。どのエンディングになるかは、デビュー曲がどの曲になるか(3種類)、CDセールス結果がどうなるか(3種類)の組み合わせによって決定する。どの組み合わせがどのエンディングになるのかは、右の表を参照してほしい。具体的には、デビュー曲の種類はストーリー展開によって、そしてCDセールスの結果は"評価ポイント"という隠し数値によってそれぞれ決まるのだ。そこで、今回はすべてのエンディングを見るためのポイントを紹介していこう。これでエンディングのコンプリート間違いなし。



⬆すべてのエンディングを見るまでがんばろう!

歌 \ CDセールス	チャート1位	チャート5位	チャート圏外
Don't look back	1-1	2-1	2-1
Believe Yourself	1-2	2-2	3-2
Loneliness	1-3	2-3	3-3

灯のデビュー曲は3種類 ルート分岐がどの歌かを分ける!

灯がどのデビュー曲を歌うことになるかは、通ったルートによって変化する。ルート分岐のポイントになるのは大きく分けてふたつ。第1章で灯がバイオリンの演奏をするか、ソラリスのライブに行くかで分岐が生じ、第2章で勝から灯の父の話を聞くか否かでさらに分岐が生じるのだ。以下に、3つのパターンの具体的な分岐方法をみていくことにしよう。

"Don't Look Back"のうたいかた

このルートを通るためには、第1章でバイオリン演奏ルートを選択する必要がある。ここでは、オーディションの休憩時に、由美の「才能のある人はいいよね」との質問に対し、「自分じゃわからない」を選ぶとよい。ただし、それ以外を選択しても、そのつぎの分岐で由美の誘いを断われば、自動的にバイオリン演奏ルートを通ることになる。また、オーディションでアクシデントが起こったとき「聞き流しておこう」を選ぶと、第2章での分岐イベントを回避しやすい。

- ●「自分じゃわからない」を選べ
- ●オーディション時のアクシデントは聞き流せ
- ●断固、控え室には行くな



⬆オーディションで「聞き流しておこう」を選ぶとこのあとが比較的ラクになる。

"Believe Yourself"のうたいかた

1のルートと表裏一体の関係になるのが、この2のルート。さきの由美の「才能のある人はいいよね」との質問に「才能なんてないよ」もしくは「少しあるかも」を選択し、さらに次の分岐でも、由美の誘いに対しても、「別にいいけど」もしくは「お礼なんていいよ」を選ぶと、2のソラリスのライブを見にいくルートへ進むことができる。



⬆和士との関係がクローズアップされるいわゆるソラリスルートだ。

- ●「自分じゃわからない」は×
- ●由美のお礼は受けるべし

"Loneliness"のうたいかた

この3のルートは1のルートとまぎわらしい関係にある。ポイントとなるのは第2章の中盤、灯がLLプロで勝と会話をする場面。LLプロへ入った灯は「レッスン室へ行く」か、「控え室に行く」かの選択を迫られる。ここで、「控え室」を選ぶと、3のルートへ。ただしそこで「レッスン室」を選択しても、つぎの分岐で「部屋に入る」以外を選択すれば、3のルートへ進める。

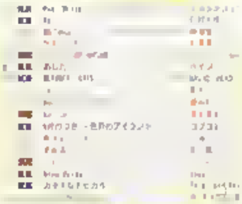


⬆基本的に控え室へ行くようにすれば、勝から父の話を聞けるぞ。

- ●「お父さん」がらみの選択をしよう
- ●ピアノの音が聞こえたら控え室へ

CDセールスのカギを握るのは8つの分岐に用意された評価ポイント

CDセールスの結果を左右するのは"評価"と呼ばれるポイント。評価を上げるには、特定の分岐で決まった選択肢を選ぶ必要がある。ストーリー中評価ポイントの対象になっているのは、全部で8つの分岐。特定の答えを選択すれば、1ポイントずつ評価ポイントが加算される。以下にその8つのポイントを説明していこう。ちなみに、評価にはマイナスポイントはなく、一度加算されると減ることはない。ただし、ルート2では評価の対象となっている分岐は全部で3つしかないので、注意が必要だ。



←セールスの結果が出た時点でエンディングが決定。

評価が3以上

評価を3ポイント以上獲得するとチャート1位に。これで御堂香澄からトップの座を奪うことになるのだ。

評価が1～2

1か2ポイント獲得で灯のデビュー曲はチャート5位にランクインする。よくがんばったとは思うけれど……。

評価が0

いわゆるバッドエンド。こうなると最後の歌も聴くことができない。ただし、評価を0にするほうが逆に難しいのかも!?

"評価"が上がる全8ポイントを大公開!!

ポイント1 第1章 由美との会話
「才能のある人はいいよね」



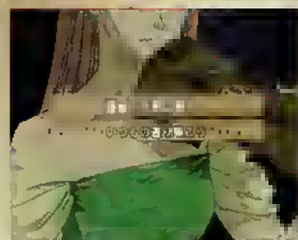
ゲームが始まってすぐ、由美との会話で「自分じゃわからない」を選ぶと評価が上がる。この選択肢は評価だけでなく、デビュー曲を決めるのにも重要な選択なので、慎重に選ぶようにしよう。

ポイント2 第1章 オーディション
「ヴァイオリンを……」



由美のオーディション中、コンサートでバイオリニストが演奏できなくなるというアクシデントが発生。そのときに「この曲ならよく知っている」を選択すると、評価がアップするぞ。

ポイント3 第1章 コンサート会場
「どのように弾くか」



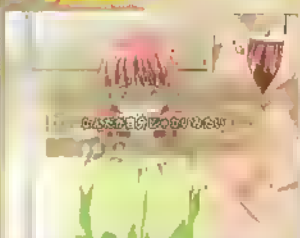
急遽、コンサートに出演することとなった灯。その際、「いつもの通り弾こう」を選ぶと評価が上昇。ただし、オーディションのまえに奈保子と会っているとこの分岐は発生しない。

ポイント4 第1章 ライブ後
「見にきてくれたんだろ?」



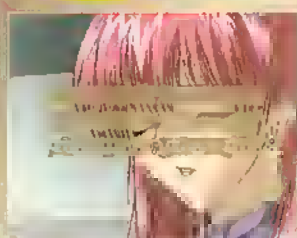
ソラリスのライブに行ったあと、和士との会話で「誘われてきただけ」と正直に話すと評価が上がる。ちなみにソラリスのライブに行くルートでは、ここでしか選択肢を選ぶ場面はない。

ポイント5 第2章 衣装を着て
「いい感じね」



写真撮影のため、主人公が衣装を着たときの感想の選択肢。ここはアイドルらしく「なんだか自分じゃないみたい」を選ぶと評価がプラスされる。第2章で唯一、確実に通る評価ポイントだ。

ポイント6 第2章 面談
「ハ長調ですね?」



LLプロでの面談で、音感をテストされるシーン。こればかりは確実な選択肢はなく、プレイヤーの音楽センスが試される。あるいは、ここでの評価は計算に入れないほうがいいかも!?

ポイント7 第2章 録音テスト
「声出してみてよ」



ソラリスルート以外で挿入される、録音テストのシーン。正しいキーで歌うことができれば、評価がアップ。ポイント6と同様に、ここでの評価は勘定に入れないほうが無難かも。

ポイント8 第2章 ライブステージ後
「待ってほしいって」



ライブハウスでのステージの後、解散のときに奈保子から電話が。「電話に出ます」を選ぶと、評価が上がる。ちなみに「電車で帰ります」を選択しても、ストーリーには何の変化も起こらない。

"評価"0を目指すためのコツを教えます

できるだけ消極的に

じつはこのゲーム内には、評価以外にも隠し数値が存在する。"ポジティブ値"(以下PP)と"ネガティブ値"(以下NP)がそれだ。これらは文字どおり、積極的な選択肢を選ぶとPPが上がり、逆に消極的な選択をするとNPが上がるというもの。しかしこのふたつの数値はとくにエンディングに直接影響を与えるものではなく、PPがNPよりも高ければ、より上記の評価ポイントにたどり着きやすくなるという効果がある。そのため評価0を目指す場合は、できるだけ消極的な選択をすると有利だ。

鬼門! 音の選択肢

評価0を目指すうえである意味カギを握るのが、ポイント6とポイント7の音感テスト。そもそも出題される選択肢がそのときどきでランダムなうえに、絶対音感の持ち主でもない限り、確実に正解、あるいは不正解を選ぶのは難しいからだ。ある意味、ここは神だのみしかないのかも。



←評価が上がらない確率は3分の2だ。

残された隠し機体の出現条件をすべて公開!!

プチコプター

TINY HELICOPTER INDOOR ADVENTURE

PUCHICOPTER



ゲーム後半の☆位置を公開。チャレンジモードの攻略ポイントも解説しているよ。

タイトル	プチコプター		
発売元	アクアシステム	ジャンル	アクション
発売日	発売中（5月30日）	価格	6800円（税別）
開発	アクアシステム	対応機種	
ブロック数	ゲームデータ：3ブロック以上		
その他			

これで☆100個達成間違いなし! 後半の☆収集ポイントを完全掲載!!

前号に引き続き、アドベンチャーモードの☆位置を掲載（後半44個分）。前半に比べて、後半はアクションポイントの数が減っているので☆を収集しやすいぞ。

部屋別☆入手ポイント

バスルーム……☆8個（☆50個で侵入可能!!）
- 椅子の上
- 排水溝の近く
- 入り口の上の角
- 湯船の上
- 観葉植物の前
- 窓際
- シャンプーの中
- シャワーの蛇口

キッチン……☆11個（☆60個で侵入可能!!）
- 鍋の上
- テーブルの上
- シンクの中
- 電子レンジの上
- 冷蔵庫の上
- 入り口側の椅子の上
- 椅子の下
- 冷蔵庫を開ける
- 角に近い引き出し
- エアコンに近い収納
- エアコン

トイレ……☆6個（☆70個で侵入可能!!）
- 便器の蓋の上
- スライド棚の前
- ドアの上の天井
- スリッパの上
- エアタオルの下
- 足元の収納

子供部屋B……☆11個（☆80個で侵入可能!!）
- エアコンの上
- スタンドの前
- 椅子の上
- 机の下の奥
- 窓側
- 窓側ベッドの上
- くま
- おもちゃ箱
- エアコン
- 机の引き出し
- クローゼット上段

地下室……☆8個（☆90個で侵入可能!!）
- 重なってる鉢の上
- サンドバックの上
- 収納の下
- 収納の天井に近い場所
- 棚中段の段ボール後ろ
- 棚の最下部
- 段ボールとケースのあいだ
- 棚上段の段ボール後ろ

※各部屋ごとにリストアップしている☆出現位置の中で、色のついている部分は、アクションを起こさなければ☆が出現しない位置（アクションポイント）を表しています。

各部屋に隠された★アクションポイント

後半の★アクションポイントを掲載。ゲーム中に隠された★100個を収集すれば、隠し機体"MH-53E"を操縦できる。もったりした挙動のヘリなので、操縦をマスターするには少々時間がかかるかも!?


蛇口（バスルーム）


冷蔵庫（キッチン）


角の引き出し（キッチン）


台所上の収納（キッチン）


エアコン（キッチン）

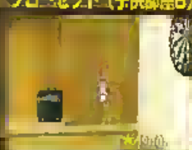

足元の収納（トイレ）


くま（子供部屋B）


おもちゃ箱（子供部屋B）


エアコン（子供部屋B）


机の引き出し（子供部屋B）


クローゼット（子供部屋B）



チャレンジモードの評価次第で新機体登場!!

チャレンジモードで用意されたすべての課題で一定以上の評価を達成できれば、その評価に応じて新機体が登場する。ここでは課題クリア一時に算出される得点評価の仕組み。さらに課題達成に向けてのアドバイスを掲載しておく。隠し機体を入手していない人はこれを参考にして、全隠し機体出現に挑戦してみよう。

すべてGood	R-44
すべてVery Good	AH-64
すべてPerfect	V-22

チャレンジモードにおける各評価の仕組み

Time Point……各ステージには制限時間が設定されている（右表参照）。その制限時間を1秒超えることに1点減点されるペナルティーがつく。

Pos Point……中央に着地するほど高得点。ただし、着陸時の得点計算は、最終停止位置が計算基準になる。

Impact……最初に着地したときの衝撃で評価。少ない衝撃で着地するほど、より多くの得点をもらえる。

1-1	10秒	ヘリポートが正面にあるので、イージー時はラダーや左右の操作不要
1-2	15秒	できる限り小さな円を描くようにして、コンパクトな旋回を心がける
1-3	20秒	わざわざ接近せずとも、ヘリポートからターゲットを狙うことが可能
1-4	25秒	風船を割るときはローターの先端を当てる。横方向からが当てやすい
2-1	10秒	移動しているヘリポートには、進行方向から少し進んだ位置に着陸する
2-2	25秒	☆を取るときは、高度をあわせて正面から近づくと比較的取りやすい
2-3	30秒	着陸位置が多いので、あせって乱暴に着地して減点されないよう注意
2-4	30秒	"仕掛けのこの位置を通る"と決め、それにあわせ上昇スピードを調整
3-1	35秒	ボールを視界に入れたまま、できる限り小回りを心がけるようにする
3-2	15秒	急な操作は×。ホバリング時は、機体の傾きをつねに微調整すること
3-3	40秒	左側にあるコンテナに囲まれた☆が取り難いので、そこから狙いたい
3-4	10秒	回転扉の動きを先読みし、一気に進むこと（ゆっくり進むと見づらい）
4-1	20秒	風船が散ってない開始時は、風船のあいだに入って2個同時割り可能
4-2	25秒	弾を射ったら着弾するまで次弾を射てない。射ちもらしは極力避ける
4-3	10秒	ヘリポート中央真上からゆっくり降下し、回転が止まると同時に着陸
4-4	15秒	ブロックの動きを先読みして進む。回転が速い場合は、す速く抜ける
5-1	25秒	ヘリポートが移動しているので先読みした位置にゆっくりと着陸
5-2	40秒	R-44は挙動が乱れやすい。スティックはできるだけやさしく操作する
5-3	80秒	☆の出現場所にはパターンがある。反復練習して☆位置を覚えること
5-4	180秒	視点が見づらい。上昇、下降時は障害物との距離を考えゆっくり移動

スマビスタイル Smilebit Style 第5回

スマイルビット公式連載
http://www.smilebit.com/

前回に引き続いて「パンツァードラグーン」の歴史をたどってみるぞ。なかなか出てこない最新情報は公式サイトで！→http://www.panzer-dragoon.com

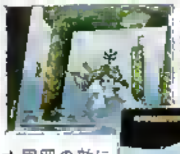
システムの変遷から『パンツァー』シリーズを探る!!

前号でたどったストーリー性と双璧を成す『パンツァードラグーン』シリーズの魅力。それは、既存のジャンルの枠を越えた、システム的な完成度だろう。"ドラゴンの背に乗り、同時に複数の敵と戦う"――。言葉にするとそれだけだが、シリーズ一作ごとにシステムは大きく進化し、つねに斬新なゲーム性を生み出すための創意工夫がなされているのだ。

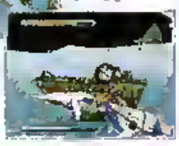
パンツァードラグーン

1995年3月10日発売／6800円／シューティング

視点を90度ずつに切り替え、周囲360度方向に攻撃できるという"パノラマシューティング"の仕組みは、この初代から確立されている。威力は弱いが敵の弾を消せるガンと、ロックオンした敵に目掛けて飛んで行くホーミングレーザーを使い分け、敵を倒していくという基本システムも同様だ。ちなみに、正面を向いている場合を"ドライブモード"、それ以外を"シューティングモード"と呼ぶ。前者ではドラゴンの操縦を主とし、前方の障害物などをかわすことができる。後者は、側面や背後の敵を攻撃できる反面、ドラゴンの操縦ができなくなる。この2モードの使い分けが、攻略要素を深いものとしているワケだ。余談だが、視点切り替えがあるのは本作だけ。



⬅障害物を回避。オリジナル要素は確立されている。



➡周囲の敵に気を配る緊張感は、本シリーズならでは。

ふたつの操作モードを使い分ける



『ツヴァイ』と『アゼル』は双子だった!?

発売日に開きのある2作品だが、じつは初代の開発終了と同時にプロジェクトがスタート。当初は同じスタッフが交互に開発を進めていく予定だったが、「『アゼル』でやりたいことが膨らんでいったため、先に『ツヴァイ』を完成させた」と当時の開発スタッフは語っている。両作品がデータ連動するのも、そうした事情があったからというワケ。

パンツァードラグーン ツヴァイ

1996年3月22日発売／5800円／シューティング

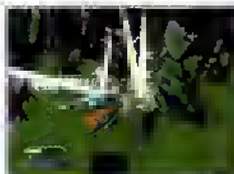
視点の切り替えやショットの撃ち分けといった基本システムは前作と変わらないが、フィールド上下方向の視界が前作の数倍にも広くなり、よりダイナミックなゲーム展開を実現している。

もっとも大きな変更点は、ふたつのパワーアップ要素が導入されたことだろう。ひとつは、ホーミングレーザーを乱射して周囲の敵を殲滅する"バーサク"システムだ。縦スクロールシューティングでいうところのボム的存在ではあるが、倒した敵の数によって効果時間が変化するなど、独自の味付けが成されている。

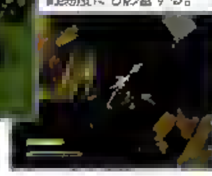
もうひとつのパワーアップ要素は"ドラゴンが成長する"という点だ。見た目にもわかりやすく、かつ派手なこのシステムは、敵を多く倒すことなどで得られる戦闘経験値によって、ドラゴンが自己進化していくというもの。その種類も多数が用意され、挑戦意欲を高める役割も果たしている。

同様の観点からは、コース分岐の存在もあげられる。エピソード（ステージ）中にプレイヤーが進む方向や場所により、その後のステージ構成が変化するというものだが、なかには発見するのが難しいコースもあり、新たなルートを見つけることが、ゲーム攻略の一端をも担っていることになる。

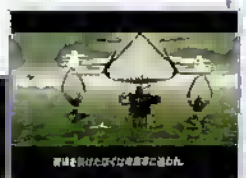
こうした進化のほかにも、難易度の自動変更やランキング、隠し要素エディターのパンドラボックスなど、膨大な量のシステムが搭載されている。



⬆敵の攻撃を緊急回避できるバーサク。派手!!



⬇ステージ中の分岐を発見する楽しみが追加。難易度にも影響する。

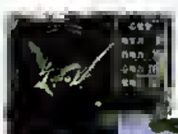


⬆プレイ中デモによる物語展開がついたのは本作。

アゼル -パンツァードラグーンRPG-

1998年1月29日発売／6800円／RPG

前2作とはジャンルを異にした『アゼル』。だがその内容は、驚くほどに従来作品のシステム面を踏襲し、より楽しめる仕組みへと昇華している。もっとも顕著なのが、リアルタイム方式の戦闘シーンだ。従来とは逆に敵が中心となったが（図参照）、敵との位置関係が戦闘の結果を左右する仕組みは、緊張感あふれる展開と高い攻略性を同時に実現している。攻撃方法にしても、レーザーは一度に多くの敵を、バルカンは一点集中で高威力というように、使い分けの重要さは従来どおり。バーサクも魔法的な扱いとしてシステムに組みこまれている。進化システムが、ドラゴンの性能を自在に操れる"タイプセレクト"となったのも興味深い。



⬅タイプセレクトは、性能とともにドラゴンの姿も変化。



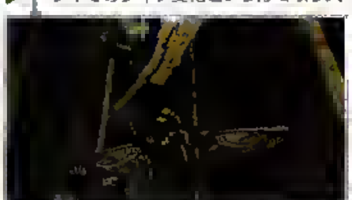
➡敵との位置関係やタイミングが重要な戦闘シーン。

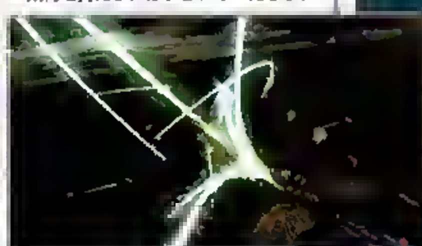
戦闘時の位置取りシステム



そして『ORTA』へと――

シリーズ1・2作目のジャンルを受け継ぎつつも、「アゼル」での位置取りやタイプセレクトを、速度調整やステージ中でのタイプ変化という形で取り入れている「ORTA」。絶えない進化の連続であるシリーズ作品の中でも、とりわけ野心的、挑戦的なタイトルという。期待を持たずにはいられないだろう。





⬆➡いまだその全貌を見せないオルタ。そのぶん、期待も高まるというもの!!

〒154-8528（株）エンターブレイン ファミ通Xbox編集部「スマビスタイル」係

おたより大募集!

このコーナーでは皆さんからのおたよりも大募集。応援のメッセージやイラスト、スマビへの質問やリクエストなど、熱のこもったおたよりを待ってます。おたよりには、住所・氏名・年齢・電話番号の明記をお忘れなく！


ファミ通PS2
プレイステーション2
8/16・30
合併号
特別定価
520円
この表紙が目印です!!
巻頭スペシャル
レッド最新作
『ガングレイヴ』の魅力を大紹介!!
『幻想水滸伝III』
『かまいたちの夜2』ほか、
話題作、最新作を
徹底的に大攻略!!
好評発売中!!
特製メモリーカードシールも、もちろん付いてます!
©RED/内藤泰弘 2002
enter brain
●本製品は書店およびコンビニ、●籍を扱っているゲームショップでお買い求めください ●品切れの際は●店にてご注文いただくか、通信販売をご利用ください
●通信販売のお問い合わせ先:アスキーストア 電話03-3499-9300/FAX03-3499-3990 E-mail:cs@ascii-store.com http://www.enterbrain.co.jp/
お問い合わせ先:株式会社エンターブレイン 〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10 電話03-5433-7850(営業部)



バーチャファイター4 エボリューション

■セガ(開発：SEGA-AM2)
■対戦格闘ゲーム
■8月上旬稼動予定

ARCADE GAME Front-line

ゲームセンター最新情報コーナー

今年の夏もまた熱くなる！『バーチャファイター4』が大幅にパワーアップして再びゲームセンターに登場！　むしろ完全新作と言ってもいいぐらい？

柔道とキックボクシングの新キャラ参戦！ ただのバージョンアップ版ではない『VF4』の進化系！

ここがエボリューション！

既存キャラもチューニング

新キャラばかりに目がいくが，これまでのキャラクターもチューニングを施し，新技，新構え追加などもあって新しいキャラになっているぞ！

アイテム数激増！

アイテムも大増量。見た目にもより個性的なキャラに仕立てることが可能となるわけだ。髪や目の色もチューン可能だぞ！

ステージはリニューアル

ステージの場所はいままであったところだけど，雨が降ったり風が吹いたりと，見た目にも大きく変更！　ますますバリエーションが増えたぞ！

ミッションモードで1Pプレイも楽しく！

1Pプレイにはミッションモードが追加。"投げを5回決めろ"などのミッションが与えられ，これをクリアーするとアイテムやファイトマネーをゲット！

クエストモードで対戦がさらに熱く！

"イベントで有名プレイヤーを倒せ"など，VF.NETからのクエスト指示を達成することで，アイテムやファイトマネーがもらえるモード。

アイテムなどを賭けて争奪戦！

対戦時に"争奪戦"モードが発生することがあり，これに勝つとアイテムやファイトマネーを獲得することができるのだ。

2001年夏、5年ぶりのシリーズ最新作として登場した『バーチャファイター4』(以下『VF4』と略)が，『～ エボリューション』としてリニューアルして再登場する。

いまだに盛り上がりっぱなしの『VF4』だが、単純に「対戦がおもしろい」というのもあるが、ここまで大ブームとなった要因はVF.NETの存在が大きい。ICカードとネットワークを利用して個人データを保存し、対戦成績による段位はユーザーを熱くさせるのに十分だった。今作ではVF.NETもパワーアップし、コミュニケーション機能も盛りだくさん。今夏も『VF4』で決まり？



←VF4キャラクターアクセスカードは前作から引継ぎは行えないものの，これまでの成績に応じたアイテムなど，何らかのプレゼントがある模様。これも楽しみだね！

日守 剛

柔道

闇の組織J6には，裏切り者を排除する暗殺機関がある。その部隊長を務めるのが日守剛。世界格闘トーナメントに出場する格闘家数名を闇に葬れ、という指令が下った……。

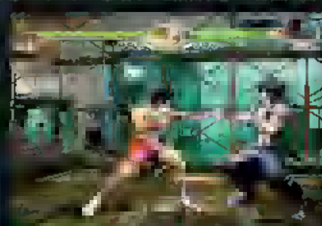


鎧通





水面払い



ティーフコンビネーション



ハンドニーコンビネーション

キックボクシング界の超新星。試合後は連日女性と夜の街にくり出し，格闘家にあるまじき行動をとっていたが，運戦連勝であっという間にチャンピオンになる。無敗の彼が求めたつぎの舞台は，世界格闘トーナメントだった。



ブラッド・バーンズ

キックボクシング

ファミ通Xbox TOP10 協力店リスト

■北海道
ゲームアーク21 江別SATY店
シーガル 札幌元町店
スーパーデンコードー 旭川パワース店／
　西見沢店／稚内元町店／滝川店／苫小牧店
そうご電器YES 旭川店／朝日町ソフト店／
　日月次ソフト店／西旭店／太田店／小樽店／
　北広島店／北見ソフト店／白鳥店／
　光星ソフト店／札幌店／苫琴似店／
　帯広ソフト店／ソフトYESサカエ店／
　伊達ソフト店／千歳店／手稲ソフト店／
　苫小牧店／美唄店／江別ソフト店／石川店／
　平岡店／富良野ソフト店／室蘭ソフト店／
　八雲ソフト店
DEPOフクモ 2■前店
ビッグカメラ 札幌店
Max Denkodo 小樽店／苫物店／江別店
■青森県
スーパーアンコードー 青森西店／青森本店／
　とうてつ駅前店／八戸本店／八戸大建店／
　弘前本店／むつ店
■■ー 五戸店／城堀店／八戸店／三沢店
かいずる 駅前店／土手町店／中野店
■ジカル■テーション ■下店
ルルイエCS館 YOMU店
Wonder GOO 青森緑店
■秋田県
アーク21 秋田SATY店
スーパーデンコードー 大館店／大曲店／
　能代パイパス店／湯沢店／増田店
ブックシティピア 湯沢店
ゆにこん0 大館店／本荘店
Wonder Goo 秋田店
■岩手県
イワブチ 本店
COMGI 北上ビブレ店／みたけ店／
　盛岡南サティ店
スーパーデンコードー 大曲鳥店／北上店
TVメニック 一関店
■ジカルガーデン 水沢店
Wonder GOO 水沢店
■宮城県
大黒ビーヤング 名取店
シーガル 石巻店／泉パイパス店／岩沼店／
　塩釜店／白石店／長町店／はっぴい館／
　古川店／利府店／大和町店
シータショップ 仙台店
スーパーデンコードー 加茂野店／
　気仙沼バイパス店／古川バイパス店
TVパニック 佐沼店
ベスト電器山形 ヤオチュウカウボーイ店
Max Denkodo 仙台西店／仙台南店／多賀城店
Wonder GOO 石巻バイパス店／泉バイパス店／
　仙台南店
■山形県
ワタウチ電大堂 酒田店／鶴岡店／
　山形西バイパス店
シーガル 山形店／米沢店
■ーパーデンコードー 酒田店／鶴岡店／
　東根店／南陽店／山形北店
ファミコンプラザTOM 大町店／寒河江店／
　寒河江店
Wonder GOO 米沢店
■福島県
一休さん ベイシア日和モール店
おもちゃの国いわきう トピア104
シーガル 郡山店／ルトレ店
■ーパーデンコードー 会津若松店／喜多方店／
　福島バイパス店
ファミコンランド 福島店／■ブリア店／
　小名浜店
ブックドーム 白河店
ブックバーゲン 郡山うねめ通り店
Max Denkodo 郡山北店／本店
Wonder GOO 小名浜店
■栃木県
エムダッシュ
COMGI 宇都宮店／小山店／鹿沼店／今市店／
　近江店／黒磯店／宝木本店／五代店／小山店／
　小山店／三島四日町店／佐野店／宇都宮店／
　大平店／西那須野店／足利店／真岡店／
　水戸店／足利店／六日町店／黒磯店
ファミコンショップ テイル
テジカルガーデン 佐野新都心店
デジタルガーデン 足利店
■ジカル■テーション 小山店／■■ピア店／
　宇都宮店／真岡店／壬生店
■ノップ 鹿沼大島店／佐野駅口店
■群馬県
アピアフント 前橋店／伊勢崎店
一休さん ベイシア前橋店／ベイシア吉岡店／
　ベイシア多野店
エイデン 前橋インター店／伊勢崎店／太田店／
　桐生店／館林店／高崎インター店
おもちゃのテム■
COMGI ゲーマーズ 前橋店
ソミトバウストム 前橋店
デジタルプレイ■ アップルワイン店
トム 沖田店
ノジマ ■■店
ビル■ュロー 前橋サティ店／高崎サティ店
ブックハウストム 本店
メディアワー■ド 上尾店
■新潟県
一休さん ベイシア新潟店／ベイシア伊勢崎店／
　ベイシア糸魚川店／ベイシア佐和田モール店／
　ベイシア■■店／ベイシア長岡モール店／
　ベイシア月岡店／ベイシア■■店／
　ベイシア新潟モール店／ベイシア■中店／
　ベイシア吉井店
タウム 大島店／太田駅前店
GAMECITY1001 新潟店
タイムクリップ 新井店／亀田店
ビッグカメラ 新潟駅前店
ファミコンショップ太田 伊勢崎店
文具堂■店 小出町店／大川店／本郷
リンダ■ 三条店
■長野県
一休さん ベイシア長野店／ベイシア大町南店／
　ベイシア上田店
クウム 長野店／上田南店
三政堂 今井店／飯山店／岡谷店
ドキドキ冒険島 長野店
ブ■フ■ア 大田原店
ブックランド アレックス
■ジカル■テーション 国分寺店
U-らんど 小山店

Wonder GOO 足利店／館林店／高崎店／
　前橋店
■茨城県
石岡ピノ■オトーイ
一休さん ベイシア神栖店／ベイシア下妻店
フレオ つくば店
Jack 竜ヶ崎店
TVパニック 神立店
トイズわん 結城店
ブックエース 鹿島店
ブックドーム 下館店
Wonder GOO 荒川沖店／石岡店／石下店／
　潮来店／鹿嶋店／牛久店／大洗店／岩瀬店／
　勝田店／神栖店／境店／下館店／
　研究学園COM店／高萩店／鉾田店／土浦店／
　土浦ピアタウン店／東海店／龍ヶ崎店／
　取手店／藤代店／常陸大宮店／日立川尻店／
　水海道店／水戸店
Wonder STATION 牛久店／石下店／
　日立田尻店／ひたちなか店／古河店／竜ヶ崎店
■埼玉県
■ンドウ・イ
一休さん ベイシア吉見店
スフリティ 上尾店
星電器店 三郷店／千間台店／BOOM新座店／
　本店
ゲーム天国 熊谷店
いくらや 大宮西口駅前店
■ーパーソフトボックス 武蔵浦和店
ソフ■ップ GIGA STORE 大宮店／川越店
ドキドキ冒険島 東川口店／南浦和東口店
ノジマ 春日部店／上尾店／越谷店／深谷店／
　三郷店／吉川店
ファミコンショップ桃太郎 入間店／春日部店／
　鶴ヶ島店／川越駅前店／川口店／北坂戸店／
　行田店／東松山店／坂戸店／狭山ヶ丘店／
　鳩山台店／所沢店／千間台店／蕨店／
　所沢店／飯能店／深谷店／ふじみ野店／
　本川越店／吉見店
ファミコンパワー ピエロ
■ジカルガーデン 東松山店
デジカルステーション
　スーパーコンプリート川越店／
　東急プラザーム
！ルキー 入間店
とルキーノ 日高店
とルキーコ 鶴ヶ島店
メディアプラザ ドリームフォウトリーアン
ぺんてるはうじ 志木南口店
ロムハウス 上福岡店／志木店
Wonder GOO 入間店／春日部店／北本店／
　鴻巣店／所沢店／東川口店
■東京都
アール 光ヶ丘店／■町店
アイワールド ■大III店
アライブ ファミコンくん
AZ Market ■南店／立川店
HMV JAPAN／SHIBUYA
おもちゃの王国
おもちゃ館 いずずや
キムラヤ 町田店
銀田書店 聖蹟桜ヶ丘店
ゲームボックス 武蔵小金井店
GAMES ■ーや
ゲーム天国 青梅店／竹ノ塚店
■ヤ■ 岸上店／武蔵店
COMGI 本店
COMGI ゲーマーズ 本店／立川店／町田店
さくらや 池袋東口店／渋谷店／新宿東口駅前店／
　東京八重洲北口店
サンソフト
ジー・フォン 石神井公園店／富士見台店
シータショップ 本店
■ーパー2■館
セ■ド 高■店
ソフトガレージ 五反田店
ソフトランドDuck 早稲大店
ソフトランドGARAGE 西小山店
ソフトランドぷんぷん 東急店
ソフ■ップ 秋葉原店／本店
大成堂 石神井店／大塚店
デックス 武蔵店
TVパニック 長岡店／蒲田店
東武百貨店 池袋店TVゲームコーナー
ドキドキ冒険島 赤羽店
ネオーマー 長田山店
ノーザイド 阿佐ヶ谷店／富士見台本店
ノジマ 東小金井店／杉並店／小平店／国立店／
　立川店／多摩境店／多摩センター店／昭島店／
　八王子南店／羽村店
バアスケ 大森店／深田店／多摩川店
BIG大黒屋店
ビックカメラ 池袋東口店／池袋西口店／
　渋谷東口店／新宿西口店／新宿東口店／
　立川店／本店／有楽町店
ビッコロ 練馬店
ビッドイン
Pier／ぴゅう 国立店
ファミコンショップ アイアイハウス
ファミコンショップ桃太郎 秋津店／清瀬店／
　保谷店／ひばりが丘店／八王子店
ファミコンハウス 小金井店
ファミコンランド 府中店／光が丘公園店／
　光が丘店
ファミコンワールドばおっ 小作店／昭島店／
　東大和店／福生店
ペニーレイン 蒲田西口店
デジカルガーデン 大山店／昭島店／武蔵村山店
マジカルステーション ■ンプリート八王子店／
　松川店／TK川越小山
アップスエンタテイメント しみず百貨店
丸屋商店 立川店
murauchi.co.jp 八王子本店
メディアボックス 新大久保店／成増店／府中店
モーリ■ 高円寺店
モトナワールド 狛江店
ヤマギワソフト館
コニップフ
ロムハウス 国分寺店／成城学園店／
　中野店／西日暮里店
■千葉県
アトリック 柏店
おもちゃのあづま
GAMEいちばんかん 五香店
GAME&HOBBY キッド
OWR店

ドキドキ冒険島 北上店
ぬくすとわん 日井店
Pier／ぴゅう 柏店
チビーランド キューブ
■ジカルガーデン 稲毛店／南ヨ山店
mega 国四王店
ノデア■メレー 千■店
モトナワールド 船橋北口店／鎌ヶ谷店
wonder goo あすみが丘店／江戸川台店／
　柏店／茂原店／天王台店／流山店／習志野店／
　柏花店／八日市場店
wonder STATION 鎌ヶ谷店
■神奈川県
■ミューズメントショップ トレジャー
石丸電気 横浜店
おもちゃセンター ナガシマ
伊勢丹 川崎店ゲームショップ
ゲームショップビーム
ComDock 大倉山店／辻堂店／鶴ヶ峰店
COMGI ゲーマーズ 横浜店
シープショップ 厚木店／戸塚店／海の口店／
　藤沢店
ソ■ビア 横浜西口店
ソフトランドBOSTON 藤沢店
ソフトランドGARAGE 新川崎店／新丸子店／
　日吉店
ソ■トランドSerpentiers 鶴見店
ソフトランドぷんぷん 大倉山店／新城店／
　青葉台店／元住吉店
高島屋 横浜店
ディ■カウントショップ TAD
デジタルキッズ
テレビッ子 あざみ野店／長津田店
TVパニック 座間店
トイザらス 相武台店／厚木店／大和店
ドキドキ冒険島 日吉店
ノジマ 厚木店／相模大野店／新横浜店／伊勢原店／
　海老名店／大和山店／藤沢店／鶴間店／
　湘南台店／相模原店／溝の口店／新城店／
　茅ヶ崎店／湘南台店／東戸塚店／平塚店／
　溝の口店／港南台店／大和店／平塚店
横浜ビブレ JFTVゲームコーナー店
ビックカメラ 新横浜店／横浜西口店
Pier／ぴゅう 相模原店／宮前平店／溝の口店
ファミコンショップ Paddy(メディ)
ファミコンショップ桃太郎 つきみ野店／
　厚木店
ファミコンプラザ ジョイズ
マジカルガーデン 横浜山手台店
■ジカル■アーシャン いつき横浜店／戸塚店／
　■ッウき店／
　スーパーコンプリート横浜店
■アドアボリス 鶴見店／川崎丹沢店／
　上大岡店／日吉本町店／湘南台店／
　鶴間中央店／大和店
ロムハウス 大船店／横浜店／戸塚店／町田店
■山梨県
おもちゃのイアノビ
おもちゃのルフィん
ComDock 甲府バイパス
TOYSクマちゃん 富川店
ノジマ 上野原店／甲府店／昭和店／富士吉田店
■静岡県
スイテン 浜松中央店
エスポット 浜松店／静岡土肥店／富士店／
　富士店／沼津店
エアーシン ■■ーナ店／沼津店／富士宮店／
　沼津店／三方原店／浜北小松店／静岡草薙店／
　静岡上中田店／焼津店／三島店／モール店
ゲームショップぱる 富士宮本店
スーパーコンプリート 浜松店
トップカメラ 浜松店
ドラゴンキッド
ノジマ 浜松店／静岡店／沼津店／富士店／
　浜松店／掛川店／沼津店／島田店／浜松店／
　富士店
PARADE 浜松店／浜松店／掛川店／三方原店／
　静岡浜松店／西伊豆店／三島店／焼津店
■■モーズ 浜松店／BOOK ONE店
ファミコンランド 浜松台店／富士店／■由店／
　浜松中沢店／焼津店／磐田店／本部店
オヒヨシ 静岡店／富士店
デジカルガーデン 清水店／千代田店／
　浜松高台店
メディアテック 掛川店／袋井店／
　浜松リーフ店／浜松店／磐田店／富士店／
　富士宮店
大和文庫
Wonder GOO 掛川店／浜松店／焼津店／島田店
■愛知県
一休さん ベイシア大府店／
　豊川■店
エイデン 本店2F／豊橋店／
　豊橋イーストサティ店／岡崎店／
　小牧ワンダー店／春日井本町店／瀬戸店／
　春日井店／小牧インター店／江南店／
　刈谷店／豊明店／一宮店／
　千種店／港店／名古屋店／熱田店／
　■多店／知立店／■■店／一宮店／
　豊橋店／安城店／岡崎店／
　メテン大■店
オタッキー 名古屋店／小牧店／熱田店／
　中川公園店／豊明店
おとわや かりや店
おもちゃのジャンボ アラチェ店／千代田店
おもちゃのチンカーク 豊橋店
おもちゃのニワワン
■もちゃの■ブレーノン
GROOVE! 金山南店／■■店
ゲームステーション64ビット EAST／WEST
ゲーム博■ 豊橋店／小牧店／豊田店／岡崎店
COMGI ゲーマーズ 名古屋店
■■■店
■ーパーコンプリート 大須／ボウリング店／
　岡崎■ルビ店／刈谷店
カンキ 豊橋店
TVゲーム■■店
TVジャップ 刈谷店
■店
トップカメラ 安城店
ドリームランド 豊明店
ハイパーファミコン 上前津店
ビッグカレージ 豊橋店
ビルフェロー 岡崎サティ店
■■ミー■ 瑞穂店／大田川店／大府店／
　安城店／岡崎店／半田店／尾張旭店／
　豊田店／西尾店／半田インター店／小牧店／

名古屋店
ファミコンハウス ■■店
ファミコンプラザ ■■店
ファミコンプラザ ぴっぷBOYS
ファミコンランド 尾張旭店
ファンタジーワールド 西尾店
ホームエキスポ 岡崎店／豊橋店
ダニーランド GAME CITY
MAG MART 池下店／一宮店／一社店／星ヶ丘店／
　尾張旭店／春日井店／長久手店／滝ノ水店／
　津島店／岩倉店／豊田リスタ店／中村本店／
　甲東店／瑞穂店
マジカル 豊川店／岡崎店／西尾店
■ジカルガーデン 石川橋店／一宮店／
　岡崎インター店／岡崎北店／岡崎店／刈谷店／
　江南店／蟹江店／豊田南店／半田店／豊川店／
　豊田インター店／■■店／豊田店／
　■■■店／中川店／尾張旭店／守山店／
　前田店／日進店／津店／新城店／弥富店／
　ワンダーシティ店
■ジカルステーション 小牧店／三河店／
　三河安城店／刈谷店／名古屋店／ハウ店／
　日進店／ベル店
■ツナカ 本店
ヤマギワソフト ナディアパーク店／メルサ店
Wonder GOO ■■店／■■店
■岐阜県
一休さん 三輪店
エイデン 大垣ヘルプラザ店／各務原店／
　関店／大垣店／高山店／
　多治見インター店／羽島店
おもちゃのヤナガワ 関店
(株)■ーワン■ーワン■ア
キフヤ ビア店
GAME SEVEN
コンプリート 可児店／岐南店
CDショップ ■■■
Gパワーズ かがしま店／岐阜北店／関店
ファミコンGP
■■ミン Kids
ファミコンジャングル
ファミコンランドハッピー はずみ店
ファミップ■ 島店
ホームエキスポ 多治見店
MAG MART 岐南店／羽島店
デジカルガーデン 可児店
マジカルステーション 各務原店／
　グロスアミューズ店／土岐店／関店／テーゴ店
RUSH
■三重県
エイデン 松阪店／津店／鈴鹿イオンタウン店／
　桑名店／四日市店
ギガノアット 四日市店／四日市近鉄学園前店
ゲーム■館 白子店
■ーパーコンプリート 四日市店
■ーパーランド 四日市店
ビルフェロー 桑名サティ店／津サティ店
デジカルガーデン 四日市店／伊勢店／
　四日市店
デジカルステーション 津店／桑名店／
　シェトワ桑名店／シェトワ四日市店／
　シェトワ四日市店／ジュニア／■■店／
　■■店／四日市店／ベルシティ店／伊勢店
Wonder GOO 伊勢店／上野店／大台店／
　名張店／伊賀店／津店／松阪店／鈴鹿店
■奈良県
デジタルビデア 橿原店
ビルフェロー 西大和サティ店
■■ン 奈良店
Wonder GOO 奈良店
■和歌山県
おもちゃてん 和歌山店
キャッツアイ 新宮店
トイ＆ホビー！ミー
トノスケ 本店
■滋賀県
ゲームプライズ元気302 彦根店
TVパニック BOOK BOX 草津店
トイシャップみずの
ビルフェロー 長浜サティ店
■ジカルガーデン 草津店
U&BEAT ■■店／■■店
Wonder GOO 彦根店
■京都府
■■■■
ゲーム■ーフ■ 北大路ビブレ店
COMGI ゲーマーズ 京都店
ザフル■ 大■店／上■店／■店／大■店／
　■店
タカラトーイ 株式会社
ハイパーニューライブ 京都店／竹店／西院店
ビルフェロー 亀岡サティ店／向日町サティ店
ファミコンクラブ ピ・ドリーム
ファミコンハウス 山科店
デジカルガーデン 宇治店
デジカルステーション 伏見店
メディアシティプラザース 西院店／
　長岡天神駅前店／白梅町店
■石川県
COMGI 金沢店／小松店
三共ジョーシン ■■■■■■
ファミーズ 野々市店／加賀店
■富山県
GROOVE! 高岡店
ゲンキランド ■■店／■■店／黒部店
三共ジョーシン ■■店／
　joONE高岡店キッズランド
　joONE富山店キッズランド
ハイパーゲンキランド 魚津店／山室店
ファミコン■ベースシティ 富山店／高岡店／
　■■店／富山■店／■■店／■■店
ファミコン■■■
■福井県
■カトイズ■ ■■店
おもちゃの■■
おもちゃの王様オカ アイ店
おもちゃのDOHA 武生店／■■店
ダイト■■店 福井店
ファミコンショップ■■ ■■店／武生店
■大阪府
キャッツアイ 住吉店
ギャングスター 高石店／■■店
ゲームショップしまじ 守口店
COMGI ゲーマーズ なんば店
G.Z. フジヨシ
Toko なんばウォーク店
ドラゴンワールドクラブ 天■■店／■■店／

九条店／駒川店／豊中店
なかよし ナインモール九条店／
　なんなんタウン店／なんばウォーク店／
　ホワイティうめだ店
ニシダヤ 岸和田店
ビル■■ロー 南海■■■サティ店
■■ミコンショップとりーむらんど ■■店
ファミコンショップイーグル 新大■店
ファミコンワールド ■■店
フ■ビブレ 4FTVゲームコーナー店
ホビーアイランド
■ジカルステーション ■■店
ミノスケ ■■店／■■店／八尾店／■■店
メディアCITY 江坂店
メディオ 石橋店
モンキーランド 岱野店
ビッグカメラ なんば店
近畿日■■ ■■■■店
■■ン ■■店／長吉店
Wonder GOO ■■店
■兵庫県
タロヘェー ■■店
ゲーマーズサポーターBUG ■■店／■■店／
　白川店／■■店／西明石店
ゲームショップハッピーワン
ゲームチェンジ(GC)
COMGI ゲーマーズ 三■店
ドキドキ冒険島 ■■店
ドラゴンワールドクラブ ■■店／加古川店／
　■■店／■■店／■加古川店／■■■■店
POWERメディアCITY 神戸■■店
ビルフェロー ■■■サティ店
■ックス ■■店
メディアCITY 明石店／■■店／■■■■店／
　■■店／■■店／■■店／■■■■店／六甲店
メディオ 伊丹店
モーモーランド ■■店
■■ン 加古川店／■■店／■■■店／
　■■■■店／■■■■店
Wonder GOO ■■店／伊丹店
■広島県
おもちゃ■ン 安芸■店
ゲームアーク 尾道店／■■店／■■店／■■店／
　■■店／福山三之丸店／■■店／三原店／
　福山店
COMGI 福山■■店／■■店
ソフトップト
TSUTAYA ■■店
デジカルガーデン ■店
(有)はとや たかの■店
■■ン 福山店
■岡山県
■■■ トピア店
ベスト電器LIMB ■■本店
メディア■■ ■■
■コン ■■店
レガーロ ■■店／■■店
Wonder GOO ■■店／■■店／■■店／■■店
■鳥取県
ファミコンショップルック ■■店／■■店／
　■■■■店／■■店
■■ン 米子店
■島根県
■■ン ■■店
■山口県
アークタ 防府SATY店
COMGI ■■店
■ジカル■■ーション 山口■■店／
　山口■■店／■■店／■■店
■香川県
■■■ビブレ 3FTVゲームコーナー店
ゲームアーク ■■店／■■店／国分寺店／
　■■店／■■店／丸亀店
マジカルガーデン ■■■店
Wonder GOO うたづ店／丸亀店
■徳島県
ゲームショップニュー■ビー1
シータショップ ■店
TVゲームランドZERO ■■■店／■■店
ハイ■■ア ■■■
■高知県
EVE ■■店
ゲームアーク 土佐■■店／■■店
デジカルガーデン ■■店
マジカルステーション ■■店／■■■／
　■■店
Wonder GOO 高知店／土佐店
■愛媛県
EVE ■■■店
COMGI 松山■店
トイハウス
ベスト電器LIMB 松山■■■■
■■ミン■ーパーZ
■福岡県
■ーク27 大野城SATY店
■■堂 ■■店
ゲームオモシロフー ■■店／■■■店
ゲーム■■122
COMGI ゲーマーズ 博多店
シャップス ■■■店
ジョイン ■■店／■■店
ソフトスタジオ
ハルテョフ 小■店／■■店
ビッグカメラ 天神店
■ァミコンワールド ■■店
ブックステーション ■■店
ブックマーケット ■■店
ベストビデオ ■■■ゲームコーナー
ベスト電器LIMB ■■店
■ジカルガーデン ■■店
デジカルステーション ■■■店／
　八女インター店
丸和 ■■■■■
(有)■■■■■(OKおもちゃ■■■■■■■■)
■佐賀県
■■堂 ■■店
ファミコンハウス 伊万里店／■■店／■■店
ファミコンワールド ■■店
BANS
デジカルガーデン 佐賀■■店／■■店
■長崎県
ウエスト ■■■店
ゲームショップトムソーヤ
SASEBO GAME■■■ 大野店／■■店／
　■■店／■■店／本店
ファミコンハウス ■■■■■■店／■■■店
メディアクラブ ■■■店／■■店
遊INGS 大■店／■■店／■■店／■■店／

■■店
■熊本県
ゲーム■ーウ■■ クリスタルモール■■店
ゲームショップNo.1
■■■■■ ■■■■ジアム
■ンライト ■■店／■■■■店
チャレンジャー ■■店
トムスクラブ 一の■■店／■■店／■■店
マジカルステーション ■■店
遊INGS ■■店／■■店／■■店
■大分県
(有)トゥヘ
ゲームミュージアム ■■■
JOYゲーム■レンド ■■店／■■店
TVチャンプ ■■店／■■店／■■店／大分店／
　■■■／■■店
ベージコム
ベスト電器LIMB 大分店
■ジカル■テーション 大分■店／大分■■店
■宮崎県
おもしろランドキャンプ ■■店
シーガル宮崎 ■■店
ベストソ■トタウン ■■店／■■店
ベスト電器LIMB ■■店
■鹿児島県
おもしろランドキャンプ ■■店／■■店／
　川内店／■■店／■■店
がらっぱ堂
ファミップラ■ ■■店
テ■■の店 ■■店
Wonder GOO ■■店

イトーヨーカドー
ゲーム取扱い店

JUSCO
ゲーム取扱い店

Daiei
ゲーム取扱い店

ビックカメラ
ゲーム取扱い店

game TSUTAYA 全店
GameStand 全店

カメレオンクラブ 全店

TOPBOY 全店

wanpaku 全店

7-Eleven 全店

K 全店

sunkus 全店

FamilyMart 全店

四国スパー 全店

LAWSON 全店

PC GAME TOPICS

話題のパソコンゲームをチェック！

今回紹介するのは工画堂スタジオの新作、街発展アドベンチャーゲーム『蒼い海のトリスティア』だ。プレイヤーは大発明家の孫となって、荒廃した街を復興させる大使命を背負うことに!?

蒼い海のトリスティア

■工画堂スタジオ
■街発展アドベンチャー
■発売中(7月20日発売)
■オープン価格
■スペック ▶OS：Windows 98/Me/2000/XP
▶CPU：クロック周波数300MHz以上
▶メモリ：64MB以上

ドラゴンに襲われた都市を救え！

物語の舞台は、ドラゴンの襲撃を受けて寂れてしまった海洋都市トリスティア。街を復興させるために呼ばれたナノカは、伝説の発明家の孫娘。しかし、発明家に来てもらえると思い込んでいた街の人々は、幼いナノカの姿を見て愕然とする……。

プレイヤーの目的は、街の店が繁盛するためのアイテムを発明することで街を復興させていくというもの。工房での発明や、街へ発明品を売込みに行ったり、材料の購入と新米工房士は大忙しだ。ゲームが進行していくと店が出店されたり、人口が増えたり、刻々と街が復興していく。産業を豊かにさせるため新発明に燃えるもよし、復興のため街の建造物を開発していくのもよし。すべてはプレイヤーの腕次第！



魅力的なキャラクターがいっぱい！

元気いっぱいの主人公ナノカ（イラスト中央）をはじめ、神殿の司祭レイグレットなど、魅力的なキャラクターがつぎつぎ登場。ナノカのよき仲間となって物語を盛り上げる。

つぎつぎにイベントが発生するぞ！

工房で発明品を作成するのもいいが、こまめに街に出てみよう。ナノカが街を復興させるための建造物を、思い付くこともあるみたいだぞ！



ゲームの進めかた

いろんなアイテムを研究、開発、発明



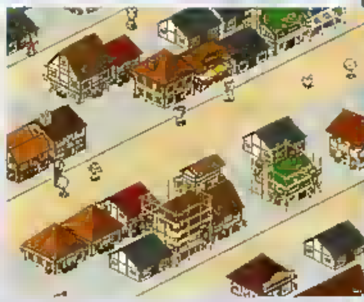
基本となるのは、工房での"アイテム研究"と"アイテム制作"だ。街で購入したアイテムを研究して発明するためのレシピを開発したり、街の人々がアイテムの制作を依頼しにくることもある。

アイテムを売る



発明品は、街を復興させるためのキーアイテム。これを街で売ると店もレベルアップしていき、購入できる品揃えが増えていく。すると発明品の幅もさらに広がっていくのだ。

そして街を復興させる





街が発展していくと、街には店が出店される。できる店の種類は、ナノカが売ったアイテムによって変化するぞ。

PC NET GAME NOW!!

ネットワークゲーム最新情報

今回は注目のネットワーク対応ゲームを2本紹介しよう。まずは、シークレットガーデンが放つ、女性のためのMMORPG『女神幻想ダイナスティア』だ。中世ヨーロッパ風の世界を舞台に、プレイヤーは数百年に一度、女神に選ばれた乙女たち"聖乙女"と呼ばれる存在としてゲーム世界に入国する。そして、この世界に住むさまざまなキャラクターたちとコミュニケーションしていくのだ。女性向けゲームにとって肝心要の登場人物はもちろん美形キャラばかり。雑誌「なかよし」などで活躍中の少女漫画家の手により生み出されているので、そのクオリティーも折り紙付きだ。8月にβ版を、今年末には正式版をリリース予定。なお、プレイに参加できるのは女性のみ。

もう1本は、システムソフト・アルファーの『戦略プロ野球2002』だ。選手データは2002年度版の球団名と球場名を実名で使用している。また、育成したチームはオンラインで他プレイヤーと対戦させることもできるぞ。



←『女神幻想ダイナスティア』の公式Webページではゲームの情報だけでなく、さまざまなイベントへの参加情報などもある。気になる人は要チェックだ。
http://www.s-garden.com/



→『戦略プロ野球2002』は最新のデータが反映されているため、ゲームソフトとしてははじめて札幌ドームでプレイすることができる。いち早く最新版データで遊びたい人は注目だね！

Xbox公式サイト xbox.jp 通信

Vol.7

http://xbox.jp/

Xbox Liveの先行トライアルに参加しよう

次世代のオンラインゲームを提供する"Xbox Live"。Xbox.jpでは、秋からの正式なサービスのスタートをまえに先行トライアルのプレイヤーを募集するらしいぞ！ いち早くXbox Liveを体験したい人は、チェックしようね。ただし、ブロードバンド接続が必要になるので、応募の際は注意しよう！



↑もうすぐ募集開始とのことなので、Xbox.jpでのお知らせをお見逃しなく。

Xbox情報拡大いよいよ本番

Xbox情報を発信するサイトが拡大中。7月は、@niftyのゲームコーナーでもXbox Satelliteがスタート。ゲーム情報から周辺情報までを紹介。今後は、Yahoo!やビッグローブといったサテライトでも情報を発信するページが続々増え、いろいろなところでXboxの情報を見ることができるようになるぞ。


↑注目タイトルだけでなく、周辺情報やニュースも掲載されているのだ。

『HALO』チャンピオン・小池君大活躍

去る5月26日に開催された『HALO Championship JAPAN』全国決勝大会で優勝した、13歳のチャンピオン小池瑞保くん。『HALO』日本一の称号を手にした小池くんの強さの秘訣を、インタビュー、実戦、テクニック解説の3回に分けて掲載。第2回では、マイクロソフトのカリスマプレイヤー、永井・ジョナ・勝氏との頂上決戦。その戦いの結果とは？


↑3回目の『HALO』チャンピオン小池くんのスペシャルインタビューにも注目！


↑チャンピオン・小池君との戦いの結果は？ 恐るべき13歳の戦いぶりは……。

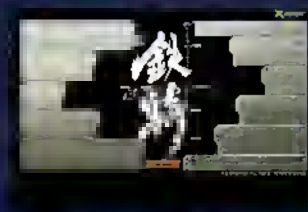
江ノ島ビーチテラス・イベント情報配信

8月31日（土）まで、Xboxの夏期販促キャンペーンの一環として、湘南・片瀬東浜海水浴場内にXbox Beach Terraceが営業中。 Xboxのロゴをまとった、白を基調としたテラス風の店内には、最新のXboxゲームを体験できる試遊台を用意。さらに、Xbox本体や、Xboxスペシャルドリンクを販売。またXboxグッズの配布なども行われるぞ。


↑8月11日（日）には、人気グラビアアイドルの八幡えつこさんが1日店長に！

ゲームページ強化中

ゲーム紹介は、FLASHを使い映像面をが充実。『マキシマムチェイス』では、映画のCMのように凝った演出が加わるなど視覚的にも強化。もちろんマイクロソフトタイトル以外の『鉄騎』や『凱·MURAKUMO-』といったサードパーティのタイトルもより詳しく、効果的に見せているのだ。これはもう、見るしかない！



↑映像切り替えなど多彩。FLASHプレイヤー5以上を使って、チェック！

ペリフェラル＆ハード情報も強化

Xbox.jpでは、ソフト情報だけではなく、ペリフェラル＆ハード情報も強化。ペリフェラルとは周辺機器のこと。「高性能な映像で楽しむため、自分の家のテレビに接続するならどのケーブルを買ったらいいの？」なんて疑問もすぐ解決しちゃうぞ。最近見ていなかった人も、もう一度確認してXboxのすごさを再認識！


↑Xboxをよくわからないなんて言わずに、ここを見てお勉強しましょう。

WebMasterからのメッセージ

Xbox.jpのカミカミです。すっかり暑くなり「夏本番」といった感じになってきました。さて、夏といえば江ノ島にある"Xbox Beach Terrace"がオープンしました。現地では最新タイトルがプレイできるので、ぜひ遊びに行ってみてください。Xbox.jpでも現地の模様などを掲載していますので！

Xbox広報ここだけの話 ―教えて市川さん―

Q ふつうの電話回線でXbox Liveを遊べるようにできませんか？

岐阜県 安達実隆 19歳

市川 残念ながらXbox Liveはブロードバンド[illegible]応なので、[illegible]の電話回線（ナローバンド）では遊ぶことができません。本誌のXbox Liveの特集を見ていただけるとわかりますが、Xboxボイスコミュニケータを使って、いままでにないオンラインゲームの楽しみが体験できます。Xbox Liveのスタートを機に、ブロードバンドに換えてみてはどうしょうか。[illegible]オススメです！

Q 『DEAD OR ALIVE』で、好きなキャラは？ 市川さんも『DOA』のビーチバレーは買いますか？

神奈川県 菊池宏之 16歳

市川 自分もまだ『DEAD OR ALIVE XREME BEACH VOLLEYBALL』は、映像や雑誌でしか見ていませんが、皆さんと同じで楽しみにしていますよ。絶対買いでしょう。好きなキャラは、かすみか、あやねですね。でも、新キャラのリサにも注目です。


↑来月採用の方には、このXbox特製キーホルダーを5名にプレゼントします。

※マイクロソフトXbox広報の市川さんへの質問をお待ちしています。質問者には、抽選で市川さんよりXboxのレアグッズをプレゼントします。来月採用の5名様には、写真のレアなキーホルダーをプレゼントします。今月の安達さん、菊池さんには、キャップをお届けします。

X DATA BASE

ソフト、周辺機器、ウラ技、攻略本情報、etc…
Xboxのお役立ちデータを総まとめ!!

Xboxに関するいろんなデータをまとめたデータベースコーナー。今回は各タイトルのSECRET FILE（隠し要素）を中心にお届けします！

18タイトルの隠し要素を総まとめ
～SECRET FILEスペシャル!!～

過去、本誌に掲載されたXboxソフト18タイトルの隠し要素に新規ネタを追加して総まとめ！ ある程度ゲームをやり込まないと発見できない隠し要素、知っていなければわからない隠しコマンドなどを掲載しているぞ。これがあれば、よりゲームを楽しめること間違いなし。これを参考にして、夏休みはXboxソフトを遊び尽くそう！

Ultimate Fighting Championship 2 TAP OUT　FILE No.01

隠しキャラクター出現条件

アーケードモード、もしくはUFCモードプレイ時に、以下の条件を満たすことで隠しキャラが出現する。



⬅UFCモードで隠しキャラを出現させるには、かなりの根気が必要。

The Cat	アーケードモードで4連勝する	BRUCE	UFC MODEを基本選手すべてで優勝する
FEMME FATALE	アーケードモードで8連勝する		
ICE-T	アーケードモードで16連勝する	JOHN	UFC MODEをBRUCEで優勝する
MASK	アーケードモードで27連勝する	MARIO	UFC MODEをJOHNで優勝する

ESPN Winter X Games Snowboarding 2002　FILE No.02

全競技の選択が可能

XgamesモードのStage Select、Nomination/Final選択画面で、右スティックボタン＋左スティックボタン＋右を1.5秒押し続ける。

全地形を突っ走れ！

XgamesモードのBoard Selectで、方向パッド上＋黒ボタン＋左スティックボタン＋右スティックボタンを1.5秒押し続ける。

顔が青になる

SnowboarderモードのPLAYER EDIT→FACE→FACE COLORで、白ボタンを押しながら方向パッド右。

別コスチューム選択可能

XgamesモードのRider Selectで、左トリガー＋黒ボタン＋右トリガー＋右スティックボタンを1.5秒押し続ける。



⬆コマンド入力に成功すれば、画面上に地形がズラリと表示される。



⬆成功したら方向パッドの下を押すこと。キャラの色が赤くなれば成功。

ESPN NBA2 Night 2002　FILE No.03

隠し要素出現条件

ゲーム中、特定のプレイをすることで以下の隠し要素が出現する。

BIG HEAD	試合をダブルオーバータイム以上にすると頭が大きくなる
BIGHAND	ブロックを25回以上決めると手が大きくなる
BIGFOOT	リバウンドを25回以上決めると足が大きくなる
MINIMINI	アシストを25回以上決めると体が小さくなる
DUNKERS	ダンクを25回以上決めると、どこからでもダンク可能になる
NOSPECTATOR	2点しか取れなかったら観客・歓声がなくなる
BALLHEAD	3Pシュートを25本以上決めると頭にボールをかぶる
EXCELLENT	300点以上取るとつねにコンディションがエクセレントになる

エアフォースデルタII　FILE No.04

どんぶり島

隠し機体"XQ/U-2Bee Fatty"を入手後、メニュー画面で"FREE MISSION"を選択すると、MISSION内に"どんぶり島"が出現。舞台は一転、アニメ風に表現された世界でコミカルな戦闘を楽しめる。

隠し機体出現条件

下表の条件を満たすとコナミキャラを用いた隠し機体が登場する。

デモ、リプレイのインターレスオフ

デモ、リプレイ開始時に黒ボタン押しっぱなしで"インターレスオフ"に、白ボタンを押しっぱなしで"シネマスコープオフ"になる。

敵機の高度指定

ストーリーモードをクリアー後、ミッション開始時にXボタンを押しておくと低高度、Yボタンを押しておくと高高度になる

XQ/U-2Bee Fatty ミッション"ノトス沖の激闘"をクリアーして、第2章での撃墜数が80以上になると"エレオン航空基地内"にブリーフィング"黒い標的"が出現。これをクリアーする。	**XF-0002 Phosphours** ミッション"サイス運河攻略戦"をクリアーして、第2章での撃墜数が100以上になると"エレオン航空基地内"にブリーフィング"伝説から神話へ"が出現。これをクリアーする。
A-JAX/2 Jerry Mouse ダエイラ航空基地の南東にある戦闘ポイントの敵をバルカンのみで倒すと"メライナ航空基地"への移動ルートが出現。この基地内で機体を購入することができる。	**M.B.W.-189 Sun-Fish** エレオン航空基地の南東にある戦闘ポイントの敵を"MiG-1.44 MFI"で2回倒すと、"ガロス航空基地"への移動ルートが出現。この基地内で機体を購入することができる。

幻魔 鬼武者　FILE No.05

難易度変更

オズリックを倒すまでに4回、またはマーセラス・改を倒すまでに5回以上ゲームオーバーになると、難易度"易しい"が出現。また、難易度"通常"を3時間以内でクリアーすると、難易度"難しい"が出現する。

左馬介"最強"

最初から"毘沙門剣"を持ち、飛び道具や戦術殻が無限に撃てるようになる。これを出すには、難易度"易しい"、あるいは"通常"で鬼魂全12ステージをクリアーするか、難易度"難しい"をクリアーすること。

左馬介"特別"

難易度"難しい"を"鬼武者"の称号（3時間以内に敵を600以上倒し、魂を55000以上集めてクリアー）クリアーすると…のコスチュームでプレイできる。

かえで"特別"

蛍石30個を集めてクリアーする。集める難易度は"易しい"でも可。

鬼魂

蛍石20個以上でクリアーすると鬼の魂を開放していくミニゲーム"鬼魂"がプレイ可能になる。



⬆左馬介の体力が減るまえに鬼を撃破して鬼の魂を開放していくミニゲームだ。

ガンヴァルキリー　FILE No.06

ケリー レベル3

1～13の各ステージにひとつずつあるハレーコアをすべて回収する。

サブロウタの色変え

ゲームクリアーで出現するチャレンジモードでサブロウタを選択し、両トリガを引きながら方向パッドを上、X、右、X、下、X、左、Aの順に押す。なお、XをYに変えればサブロウタレベル2プロトタイプで出撃する。

プレイ履歴

①ゲームクリアー、②チャレンジモードをサブロウタで全ステージクリアー、③ケリー レベル3を出現させる、以上3要素を達成するとプレイ履歴のクリアーランキング以外が点灯。

※誌面上に掲載している隠しコマンド表記について
・左スティックを押し込む操作をするときは"左スティックボタン"、右スティックを押し込む操作をするときは"右スティックボタン"と表記しています。
・複数のボタンを同時に操作する場合においてのみ、ボタンという言葉を省略しております（ただし、左スティックボタンと右スティックボタンは例外とします）。

サイレントヒル2 最期の詩　FILE No.07

青い宝石出現条件と使用場所

ジェイムス編、マリア編をクリアー後、再度ジェイムス編を開始するとスタート直後の公衆トイレで"青い宝石"を発見できる。青い宝石は"病院中庭"、"ボート乗り場（刑務所側）"、"ホテル312号室"のいずれかにいるとき、持ち物画面で"Use"を選択すれば使用できる。病院中庭とボート乗り場での使用ポイント例（エリア内であれば必ずしも掲載の場所でなくてオーケー）を挙げておくので、参考にされたし。



↑病院中庭は立ち寄り必須でないので、くれぐれもお忘れなく。



↑ボート乗り場は終盤の刑務所近くのところ。間違えないように。



←すべてはここから。公衆トイレで青い宝石を見逃さないこと。

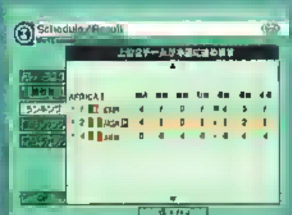
実況ワールドサッカー2002　FILE No.08

オールスターチーム出現

インターナショナルカップモードで右表の条件を満たせば、さまざまなオールスターチームが使用できる。

隠しコマンド

タイトル画面が表示されているあいだに下記のコマンドを入力すると、隠し要素が出現する。なお、隠しコマンドの最後にある"BACK+START"は、BACKボタンを押しながらSTARTボタンを押すこと。



↑有名選手がズラリと揃った世界選抜チームを操ることができるぞ！

オールスターチーム出現条件

チーム	条件
ワールドスター（世界選抜チーム）	インターナショナルカップを58ヵ国全部クリアーすると使うことができるようになる。
ユーロスター（欧州選抜チーム）	インターナショナルカップをイングランド・イタリア・ドイツ・フランス・オランダ・スペイン・ポルトガルでクリアーすると使うことができるようになる。
アジアスター（アジア選抜チーム）	インターナショナルカップを日本・韓国・イラン・オーストラリアでクリアーすると使うことができるようになる。
アフリカスター（アフリカ選抜チーム）	インターナショナルカップをナイジェリア・カメルーン・南アフリカでクリアーすると使うことができるようになる。
アメリカスター（アメリカ選抜チーム）	インターナショナルカップをブラジル・アルゼンチン・メキシコ・パラグアイ・チリでクリアーすると使うことができるようになる。

隠しコマンド

オールスターチーム出現	フレンドリーマッチのみで使用できる。ゲームタイトル画面で"A・A・Y・Y・B・X・B・X・左トリガ・右トリガ・左スティックボタン・右スティックボタン・BACK+START"の順に入力する。
顔デカ選手	フレンドリーマッチのみで使用できる。タイトル画面で"下・右・上・左・A・B・Y・X・白・黒・BACK+START"の順に入力する。
ペラ選手出現	フレンドリーマッチのみで使用できる。タイトル画面で"左スティックボタン・左スティックボタン・右スティックボタン・右スティックボタン・左トリガ・右トリガ・黒・白・B・A・BACK+START"の順にコマンドを入力する。

DOUBLE-S.T.E.A.L　FILE No.09

全カー、全ミッション出現

ゲームステータス画面に入り、X、Y、白、黒、両スティックボタンを押しながらスタートボタンを押す。「何やってんだ、お前たち！」と言われたら成功。

ミニカー出現

"BIG-4WD"と"DRAGON-SPL"で可能。クルマ選択時に左右トリガを引いたまま決定する。

シアターモード

"LOAD REPLAY"でリプレイデータを選択するときに、黒ボタンを押しながら決定すると、リプレイを延々とくり返し再生するシアターモードに突入する。

DEAD OR ALIVE 3　FILE No.10

アイン出現方法

デフォルトの16キャラクターでストーリーモードをクリアー後、タイムアタックモードかサバイバルモードでハヤテを選択。プレイ後のネームエントリーで"EIN"と入力すれば、ストーリーモード以外でアインが使用可能になる。

コスチュームの色替え

コスチュームを選択するときに押したボタンによって、コスチュームカラーが変化する。対応ボタンは、全キャラ共通でXボタン。これに加えて、かすみはYボタン、レイファンはYボタン、および左トリガ+Aにも対応している



↑シリーズでおなじみのアインは、隠しキャラとして登場。



↑かすみはコスチュームの色ではなく髪型が変化するぞ。

勝利ポーズ選択

対戦に勝利後、勝利ポーズが表示されるまえにF、P、Kのいずれかのボタンを押しておくと、押したボタンによって3種類の勝利ポーズが選択できる。ただし、キャラによっては、勝利ポーズが固定されていることがある。

カメラ操作

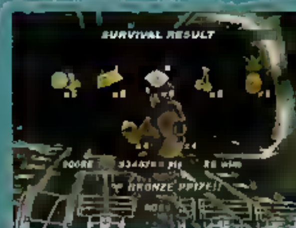
勝利ポーズ中にPを押した状態で方向パッドを押すとカメラ移動。Fを押すとズームイン、Kを押すとズームアウトが行える。

リプレイ巻き戻し

リプレイ画面に入るときF+Kを押しておき、リプレイ時にPを押すと逆再生が始まる。逆再生はPを押しているあいだのみ有効。リプレイが開始されたら、F+Kからは手を離してオーケー。

隠しコスチューム

下表の出現条件満たすと、隠しコスチュームが使える。ただし、コスチュームはNo.の若い順でないと出現しない。また、隠しコスチュームはサバイバルモードでアイテム"プロトタイプXbox"を入手することでも獲得できる。出現率は低いが、使用条件を満たしていない隠しコスチュームを使用可能にする効果がある。



↑すべてのコスチュームをコンプリートするには、かなりの根気が必要。

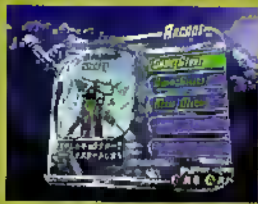
DOA3隠しコスチューム

キャラクター	No.	出現条件
かすみ	COS3	スパーリングモードのエクササイズをクリアー
	COS4	ストーリーモードをノーコンティニューでクリアー（ベリーハードはコンティニュー可能）
	COS5	タッグバトルモードで打撃／投げ／ホールドの各成功率30パーセント以上、かつトータル成功率が70パーセント以上
ティナ	COS3	タイムアタックモードのシングル戦で銅賞（6分以内）以上を3回獲得。
レイファン	COS3	サバイバルモードのタッグ戦でジャン・リーをパートナーにして銅賞（20勝）以上を獲得
	COS4	色変えを含むすべてのコスチュームでストーリーモードをクリアー（6回）
あやね	COS3	タッグバトルモードで打撃／投げ／ホールドの各成功率30パーセント以上、かつトータル成功率が70パーセント以上
エレナ	COS3	サバイバルモードで1回のプレイ中に"イルカの像"を3個以上獲得
クリスティ	COS3	タイムアタックモードのシングル戦で金賞（4分30秒以内）を獲得
ヒトミ	COS3	サバイバルモードのシングル戦で20勝以上
	COS4	サバイバルモードのタッグ戦でザックをパートナーにして銅賞（20勝）以上を獲得
ブラッド・ウォン	COS3	サバイバルモードのシングル戦で20勝以上
ハヤテ	COS3	タイムアタックモードのタッグ戦でハヤブサをパートナーにして金賞（3分30秒以内）を獲得
リュウ・ハヤブサ	COS4	サバイバルモードのタッグ戦でハヤテをパートナーにして銅賞（20勝）以上を獲得
ジャン・リー	COS3	タイムアタックモードのタッグ戦でレイファンをパートナーにして金賞（3分30秒以内）を獲得
ザック	COS3	サバイバルモードのシングル戦で20勝以上
	COS4	サバイバルモードのタッグ戦でヒトミをパートナーにして銅賞（20勝）以上を獲得
バース	COS3	サバイバルモードのシングル戦で銅賞（10勝以上）を3回獲得
ゲン・フー	COS3	タイムアタックモードのシングル戦で金賞（4分30秒以内）を獲得
レオン	COS3	サバイバルモードで1回のプレイ中に"鉢植え"を3個以上獲得
バイマン	COS3	サバイバルモードのシングル戦で銅賞（10勝以上）を3回獲得
アイン	COS3	タイムアタックモードのシングル戦で銅賞（6分以内）を3回獲得

天空-Tenku- Freestyle Snowboarding　FILE No.11

チートコード

オプション画面にある"チート"の項目を選択し、以下に挙げた特定のコード（文字）を入力すれば、ゲームシステムやライダーの性能が変化する。なお、チート使用の際は、記録をセーブすることができない。



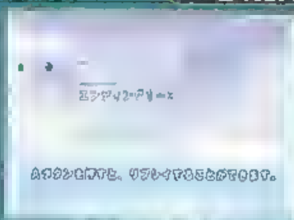
↑チートコードを使って新たな刺激つ飛び技を体験！

トゥリーランマスター	木にぶつからず、すり抜けられるようになる。
ワイドアンドワイド	画面の背景をよく見渡すことができるくらいに視界が広がる。
レジェンド	ライダーのスキルがすべてMAX状態になる。
トリックマイスター	最初から全種類のグラブを習得している状態でプレイ可能。
ぶっとびエア	ジャンプ力が大幅にアップする
トランポリン	トランポリンの上で跳ねているような状態になる。
ヘリコプター	空中にいるとき、前後や左右への回転スピードが大幅にアップする。
リアルライダー	ジャンプが低く、スピンの回転が少なくなり、実在の人間が滑っているような挙動になる。
フィルムメーカー	リプレイ時の視点にライダーを前から見るものが追加される。レース中の視点も、リプレイ時と同じように視点変更が可能になっている。
ペンギン	アーケードモードでライダーを選択すると、ウェアを身にまとったペンギンをライダーとして選択できる。

トライアングル・アゲイン　FILE No.12

Replayモード

ゲームをクリアーするとメニュー画面の中に"Replay"が出現する。Replayでは、自分がいままでクリアーしたエンディングが一覧表示されており、そのエンディングに至るまでの道のりを、最初から最後まで通して鑑賞することができる。



↑スターへの道のりを再度鑑賞！

2002 FIFAワールドカップ　FILE No.13

夢の選抜チーム

2002FIFAワールドカップ™モードで優勝すると（難易度は関係なくビギナーでも可）、選抜チームが出場する。選抜チームは使用していた国の大陸で決定され、すべての選抜チームを出現させると世界選抜チームが使える。



↑おなじみスター選手が勢ぞろい

ハイパースポーツ2002 WINTER　FILE No.14

デカ頭コマンド

競技に入った直後、競技紹介時に（全体を見渡すシーンが流れていると き）右記のコマンドを入力すると、競技中の選手の頭だけが大きくなった状態でプレイできる。

DOWNHILL	上・上・下・下・左・右・左・右・Y・X
SLALOM	上・上・下・下・左・右・左・右・X・Y
K90=INDIVIDUAL	L・R・L・R・L・L・R・L
K120=INDIVIDUAL	R・L・R・L・R・R・L・R
MOGULS	上・上・下・下・左・右・左・右・L・R
HALFPIPE	上・上・下・下・L・R・L・R・X・Y
SPEED SKATING	上・上・下・下・L・R・L・R・X・X
BOBSLEIGH	上・上・下・下・左・右・左・右・X・X
CURLING	上・上・下・下・左・右・左・右・Y・Y
FIGURE SKATING	上・上・下・下・左・右・左・右・R・L

？チコプター　FILE No.15

プチモード

クレジット画面を最後まで見ると"プチモード"ONが可能になる。

隠し機体

チャレンジモード、アドベンチャーモードにて右表の条件を達成すると隠し機体が出現したり、飛行時間帯の選択ができる。

チ レベル1クリアー	A109
チ レベル2をクリアー	BK117
チ レベル3をクリアー	KV-107
チ レベル4をクリアー	OH-1
チ 全課題で"Good"以上	R-44
チ 全課題で"VeryGood"以上	AH-64
チ 全課題で"Perfect"達成	V-22
ア すべての星を集める	MH-53E
ア を35個集める	時間帯別飛行が可能

チ …チャレンジモード、ア …アドベンチャーモード

Project Gotham : World Street Racer　FILE No.16

スペシャルカラー追加①

プレイ時間が5時間を越えるとメニュー画面に"Medal Pursuit"が出現。このモードでメダルを獲得すると、獲得メダルのカラー（ゴールド、シルバー、ブロンズ）に対応したスペシャルカラーが追加される。



↑出現条件は厳しいがギラギラ光る車体は美しい。

スペシャルカラー追加②

kudos Challengeのbonus levelですべてゴールドメダルを獲得すれば、スペシャルカラー①以外のスペシャルカラーが追加される。



↑こちらはインプレッサのラリーモデル。

ヘルメット追加

プレイ時間が1時間、2時間、3時間を経過するにつれ、ヘルメットのカラーリングが増加する。オープンカーを使えば、その変化がわかりやすい。

time attackコース出現条件

プレイヤーの走行距離に応じてtime attack時に走れるレースが増加していく。走行距離と出現コースの関係は下表のとおり。最終的に12エリア、59コースが走行可能になる。

なお、これ以外のコースはゲーム中のarcade race、quick race、kudos challengeの各モードで新しいレベルを出現させなければ走ることはできない。

Fishermans Wharf	200マイル以上
Financial District	250マイル以上
Pacific Heights	300マイル以上
St.James Park	350マイル以上
Trafalgar	400マイル以上
Westminster	450マイル以上
Asakusa	500マイル以上
Shibuya	550マイル以上
Shinjuku	600マイル以上
Wallstreet	650マイル以上
Central Park	700マイル以上
Times Square	750マイル以上

マッ［illegible］ュレーション　FILE No.17

隠しキャラ&ステージ

右表の条件を達成すると隠しキャラが出現。また、CHALLENGE MODEのSTUNTをすべてクリアーすると"TREMLORD FORTRESS"が、ADVENTUREの全ステージでライバルに10回以上攻撃を当てるとマルチプレイ時"HEX INDUSTRIES"で遊べる。

テックナイン	ADVENTUREをクリアー
シンディ	CHALLENGE MODEのTIMEをすべてクリアー
ヘクス	シド、チョップス、ゼロGの各キャラでADVENTUREの最終面をクリアー
トレメルキング	ADVENTUREに出現するメダルをすべて獲得
ロスコー	CHALLENGE MODEのCASHをすべてクリアー
ゲックス	ADVENTURE、CHALLENGE MODE両方をクリアー

ラリースポーツ・チャレンジ　FILE No.18

隠しカー出現条件

ゲーム中には29台のクルマが登場するが、それ以外にも5台の隠しカーが用意されている。隠しカーの出現条件は、決められたコースで総合1位の成績を収めること。対象となるコースと出現するクルマは右表のとおりだ。

CITROEN SSARA KIT	CAR mediterranean rally
NISSAN MICRA	proRALLY cup
FORD RS2000	RALLY CROSS
RENAULT 5 TURBO	ICE RACING International
SAAB 93 VIGGEN	KOENIG UNLIMITED

隠し要素、裏技　募集中！　FILE No.X

このコーナーでは、ゲーム中の隠し要素や隠しコマンド、裏技（特殊な操作や行動によって発生するバグ的な現象）情報を募集しています。右記のあて先まで情報をお寄せください。とくに裏技情報は大歓迎。情報採用者には、謝礼としてお好きなXboxソフト1本を差し上げます！

あて先
〒154-8528
㈱エンターブレイン
ファミ通Xbox編集部
SECRET FILE係まで
※メールでの応募は
xbox@ml.enterbrain.co.jpまで
ビデオテープでの応募も受け付けます
（ただし、テープのご返却は致しません）

発売済み！タイトル一覧 2002年7月25日まで 41本

31pts 幻魔 鬼武者
発 2月22日 価 6800円 ジ ACT
メ カプコン 備 1人用/5ブロック
PS2でミリオンセラーを達成した「鬼武者」に新要素（システムの改良、新コスチュームや敵の追加など）を付加して移植。とくにアクション面が大幅に強化されており、攻撃力強化の技術や3段階の溜め攻撃が追加された。

29pts 信長の野望・嵐世記
発 2月22日 価 9800円 ジ SLG
メ コーエー 備 1人用/325ブロック
Windows版同名作の移植。戦国武将となって富国強兵に励み、天下統一を目指す。合戦シーンは、シリーズ初となる3Dリアルタイム制を採用。内政時には扱い次第で敵にも味方にもなる諸勢力との駆引きも導入されている。

25pts ESPN Winter X Games Snowboarding 2002
発 2月22日 価 6800円 ジ SPT
メ コナミ 備 2人同時/4?ブロック
米スポーツチャンネルESPNが開催する"X Games"をゲーム化。実在のプロライダー13名が出演しており、オリジナルライダーの作成も可能。特定の条件下でトリックをキメる、走行順位を競い合うなど4つの競技が楽しめる。

25pts エアフォースデルタII
発 2月22日 価 6800円 ジ STG
メ コナミ 備 1人用/13ブロック/5.1ch
世界各国の戦闘機が登場する3Dシューティング。ミッションを成功させると報奨金が支給され、それを元手により強力な機体を購入し、戦地に赴く。往年のコナミキャラが隠し機体で出現するなど、マニア好みの演出もアリ。

33pts サイレントヒル2 最期の詩
発 2月22日 価 6800円 ジ ADV
メ コナミ 備 1人用/13ブロック
PS2で好評を博したホラーADVの移植作。亡き妻から差し出された手紙の謎を解明するため、故郷を訪れた主人公が見たものとは……。Xbox版ではマリアを主人公にしたミニシナリオも追加され、新たな恐怖を体験できる。

26pts ハイパースポーツ2002 WINTER
発 2月22日 価 6800円 ジ SPT
メ コナミ 備 2人同時/4?ブロック
スキージャンプやフィギュアスケート、ボブスレーなど10種目の冬季スポーツに挑戦できる。インターネット上のランキングサイトでゲーム中のパスワードを入力すれば、ほかのユーザーとスコアを競い合うことも可能だ。

36pts JSRF ジェットセットラジオフューチャー
発 2月22日 価 6800円 ジ ACT
メ セガ 備 4人同時/6?ブロック/5.1ch/HDTV
アニメのようだが、じつはポリゴンという独特のCG表現が特徴。架空都市トーキョーをインラインスケートで疾走し、建物やキャラにグラフィティを描きまくる。画面分割対戦も可能で、最大4人までのバトルが行える。

34pts DEAD OR ALIVE 3
発 2月22日 価 6800円 ジ 格闘
メ テクモ 備 1人用/5ブロック/5.1ch/HDTV
テクモの人気格闘シリーズ第3弾。蛇拳のクリスティ、酔八仙拳のブラッド、空手家のヒトミを新キャラとして追加。ガード返し技や軸ずらし、空中投げといった新システム採用で、対戦時はより深みのある攻防が味わえる。

31pts DOUBLE-S.T.E.A.L
発 2月22日 価 6800円 ジ ACT
メ BUNKASHA GAMES 備 1人用/47?ブロック/5.1ch
通行人や車がひしめき合う街中をクルマで爆走し、物資輸送や敵車破壊などのミッションに挑戦。走行中のクルマや建物にはいくらぶつかってもオーケー。ゲーム中のいたるところでド派手なクラッシュシーンが炸裂する。

27pts 天空～Tenku～ Freestyle Snowboarding
発 2月22日 価 6800円 ジ SPT
メ マイクロソフト 備 4人同時/?ブロック
プロボーダー14名協力のもと、フリースタイルのスノーボードを再現。実測に基づき再現された広大なゲレンデは、どこを滑ってもオーケー。随所にあるレールやジャンプ台を使ってトリックをくり出し、高得点を競い合う。

19pts ねずみくす
発 2月22日 価 6800円 ジ ADV
メ マイクロソフト 備 1人用/28ブロック/5.1ch
平和に暮らす家ねずみのアポロたち。しかし、ある日突然ヨソモノネズミが出現！ 邪魔なヨソモノを追い出すため、アポロたちを操って家中を探索しよう。ステージの最後には、ボス敵とのバトルが待ち受けているぞ。

31pts Project Gotham : World Street Racer
発 2月22日 価 6800円 ジ RAC
メ マイクロソフト 備 1人用/4ブロック/5.1ch
タイムだけでなく、"どれほど華麗に走ったか"が評価基準となるシステムを採用。評価に応じてポイントが与えられ、得たポイント数に応じて搭乗車種（すべて実車）や世界の4大都市を再現したサーキットが増えていく。

25pts 新 歌舞伎
発 2月28日 価 6800円 ジ 格闘
メ 元気 備 4人同時/5ブロック
歌舞伎衣装に身を包んだ12名の役者が舞台上で闘う、和風テイスト満載の対戦格闘。3人の役者を率いて江戸から京を目指す"旅興行"モードでは、最大4人までのプレイが可能。格闘要素を織り交ぜたスゴロクを楽しめる。

24pts METAL DUNGEON
発 2月28日 価 6800円 ジ RPG
メ パンサーソフトウェア 備 1人用/?ブロック
潜るたびに形が変わる自動生成ダンジョンが舞台。最大5人のパーティーを編成し、地下100階を目指す。ストーリー的要素はなく、"ひたすらダンジョンへ潜る→キャラの能力アップ"というストイックなゲーム性を持つ。

28pts NBAライブ2002
発 3月7日 価 6800円 ジ SPT
メ エレクトロニック・アーツ・スクウェア 備 4人同時/?ブロック
NBA公認プロバスケットボールゲーム。登場選手、チームは実名で、実況には米スポーツチャンネルESPNのアナウンサーを起用。ゼネラルマネージャーとなってドラフトやトレードをこなし、チーム運営をするモードも収録。

28pts 式神の城
発 3月14日 価 6800円 ジ STG
メ メディアクエスト 備 2人同時/210ブロック
アーケードから移植された縦スクロール型シューティング。自機となる5人のキャラが有する特殊攻撃"式神攻撃"、敵弾や敵キャラに近づくと得点が最大で8倍まで跳ね上がる"T.B.S."などのシステムを採用している。

33pts ガンヴァルキリー
発 [illegible] 価 6800円 ジ STG
メ セガ 備 1人用/8ブロック/5.1ch/HDTV
コントローラーの左、右スティックの組み合わせで多彩なアクションがくり出せるアクションシューティング。機動性に優れたケリー、火力重視のサブロウタのいずれかを操り、ワラワラ迫り来る異形モンスターをなぎ倒す。

27pts ESPN NBA2Night 2002
発 3月28日 価 6800円 ジ SPT
メ コナミ 備 2人同時/57ブロック
アメリカのプロバスケットボールNBAを2000～2001年のデータを用いて再現。全29チーム340名の選手が実名で登場する。選手のトレードやドラフトを行い、シーズン優勝を目指すモードでは、チームの運営も体験できる。

26pts F1 2002
発 4月4日 価 6800円 ジ RAC
メ エレクトロニック・アーツ・スクウェア 備 [illegible]
2002年度のデータを反映したF1レースゲーム。ピットから無線通信が流れる演出により、レース状況を音声で通知。実戦同様にラウンドを回って優勝を狙う"グランプリモード"のほか、4人までの同時対戦も行える。

34pts SSXトリッキー
発 4月4日 価 6800円 ジ SPT
メ エレクトロニック・アーツ・スクウェア 備 [illegible]
スーパークロスを題材にしたスノーボードゲーム。世界中に設けられた全10コースでスピード勝負の"レース"やトリックを競う"ショーオフ"に参加。一定の成績を得れば、より高性能なボードや新コスチュームを入手できる。

31pts ノックアウトキング2002
発 4月4日 価 6800円 ジ SPT
メ エレクトロニック・アーツ・スクウェア 備 [illegible]
モハメド・アリやイベンダー・ホリフィールドなど、リアルに再現された往年のチャンピオンでプレイ可能なボクシングゲーム。世界チャンピオン打倒を目標に、オリジナルボクサーを育成する"キャリアモード"も収録。

29pts Ultimate Fighting Championship 2 TAP OUT
発 4月18日 価 6800円 ジ 格闘
メ カプコン 備 2人同時/11ブロック
何でもありの過激な格闘技大会UFCを再現。27人以上の実名選手が登場し、金網で仕切られたオクタゴンの中、闘いをくり広げる。お互いの攻撃を読み合い、打撃や関節技などを使いわける緊張感溢れるシステムが魅力。

37pts HALO
発 4月25日 価 6800円 ジ ADV
メ マイクロソフト 備 4人用/HD保存/5.1ch
アメリカで大ヒットしたプレイヤー視点のシューティングアドベンチャー。さまざまな武器や乗物を駆使し、人類の敵コヴナントと戦う。画面分割で4人同時、Xboxどうしを接続すれば、最大16人までの同時対戦も行える。

31pts 2002 FIFAワールドカップ
発 5月2日 価 6800円 ジ SPT
メ エレクトロニック・アーツ・スクウェア 備 4人同時/45ブロック
2002FIFAワールドカップ、JFA公認により2002年ワールドカップを再現。出場代表チームや選手、大会用スタジアムは言うに及ばず、大会日程や組み合わせなど、2002年ワールドカップと同じ状況で同大会を追体験。

29pts ミストIII エグザイル（※1）
発 5月2日 価 6800円 ジ ADV
メ メディアクエスト 備 1人用/160ブロック/5.1ch
PCで大ヒットした同名作を移植。美麗なCGで描かれた「ミスト」の世界を移動して、怪しい場所を探査し、この世界に隠された謎を解き明かす。Xbox版の特典として30分以上に及ぶ、メイキングムービーも収録されている。

25pts 実況ワールドサッカー2002
発 5月23日 価 6800円 ジ SPT
メ コナミ 備 4人同時/41?ブロック
コナミの実況サッカーシリーズをPS2から移植。試合中に流れる本物さながらの実況中継は本作でも健在。登場する選手はすべて実名で、ゴールやファール時にはクローズアップされた選手たちのデモシーンが挿入される。

26pts マッドダッシュ レーシング
発 5月30日 価 6800円 ジ RAC
メ アイドス・インタラクティブ 備 4人同時/5ブロック
危険な罠や秘密のショートカットが隠れたコースを4人で疾走。ただ走るだけでなく、壁やハシゴをよじ登る、川を泳ぐ、空を飛ぶ、ライバルを殴って走行を妨害するなど、数多くのアクション要素が盛り込まれている。

24pts プチコプター
発 5月30日 価 6800円 ジ ACT
メ アクアシステム 備 1人用/31ブロック
ラジコンサイズの小さなヘリコプターを操縦し、家の中を飛び回るフライト系アクション。各部屋に配置された☆を集めたり、用意された課題をクリアーしていくことで、全9種類のヘリコプターを操縦できるようになる。

28pts ビストロ・きゅーぴっと（※2）
発 6月13日 価 5800円 ジ TBL
メ サクセス 備 2人同時/8ブロック
主人公は1年間だけレストラン経営を任された料理学院生。経営の傍ら、街へ出て女の子と出会いをくり返せば、好感度がアップ。親密になった女の子とは新メニューを開発したり、デートを重ね、ふたりの愛をはぐくむのだ。

—pts 梅沢由香里の囲碁セミナー
発 6月13日 価 5800円 ジ TBL
メ サクセス 備 2人同時/8ブロック
梅沢由香里四段が初心者向けに囲碁のルールや基本戦法を解説、さらにプレイヤーの打った手に対して指導による評価もなされる。また、対CPU戦では、プレイヤーの実力に応じて5段階のレベルから難易度を選択できる。

—pts 高橋純子の麻雀セミナー
発 6月13日 価 5800円 ジ TBL
メ サクセス 備 4人同時/8ブロック
プロ雀士・高橋純子協力による麻雀ゲーム。初心者から上級者までを対象にした"麻雀講座"では、実写ムービーで対局テクニックを学べるほか、実際に対局を行う際は、30種類以上の細かいルール設定や対戦記録の確認が可能。

—pts 中島哲也のオセロセミナー
発 6月13日 価 5800円 ジ TBL
メ サクセス 備 2人同時/8ブロック
名人の座に就いたこともある中島哲也6段が全面協力。オセロ対局を楽しむCPU戦以外に同氏からアドバイスを受けられる"指導モード"を用意。ひとまわり大きな盤で遊ぶ"グランドオセロ"や、8角形の"88オセロ"も遊べる。

—pts 米長邦雄の将棋セミナー
発 6月13日 価 5800円 ジ TBL
メ サクセス 備 2人同時/11ブロック
監修役に米長邦雄永世棋聖を起用。CPUの強さは5段階から選択でき、最高レベルでは同氏を模した思考ルーチンと対戦可能。棋力を測る"将棋講座"では、各種テストが設けられており、成績に応じて段位が認定される。

34pts ラリースポーツ・チャレンジ
発 6月13日 価 6800円 ジ RAC
メ マイクロソフト 備 4人同時/36ブロック/5.1ch/HDTV
三菱、スバル、ランチャなどの自動車メーカーからのライセンス取得により、全29種類のラリーカーが登場。実車に基づいたリアルな挙動の各車を操り、砂漠や雪上など、本物のラリーでもおなじみのコースを走り抜ける。

32pts ファントムクラッシュ
発 6月20日 価 6800円 ジ STG
メ 元気 備 1人用/132ブロック/5.1ch
近未来の荒廃した東京で開催される、ロボットどうしのバトル"ランブリング"に参戦。自分の戦闘スタイルに合わせて戦闘用機動歩兵スクービーを改造、敵機を撃破。得た報酬でより強力なスクービーを作り上げるのだ。

27pts トライアングル・アゲイン
発 6月27日 価 6800円 ジ ADV
メ キッド 備 1人用/10ブロック/5.1ch
音楽業界にスカウトされた主人公灯が、トップスターへと上り詰める姿が描かれるアドベンチャーゲーム。プレイヤーが音を聴き分けて選択肢を選ぶなど、音楽的な要素を付加してストーリーを盛り上げる演出が特徴的。

18pts マジデスファイト
発 7月5日 価 3800円 ジ ACT
メ TAKUYO 備 4人同時/7ブロック
フィールド上に点在する時限爆弾的アイテム"パワーマテリアル"を収集。敵の近くで爆発が起こるように、爆発までの時間を計算し、パワーマテリアルを投げて攻撃しよう。2対2のチーム戦や最大4人までの対戦も楽しめるぞ。

33pts THE BASEBALL 2002 バトルボールパーク宣言
発 7月11日 価 6800円 ジ SPT
メ コナミ 備 2人同時/96ブロック
2002年度公式戦日程、開幕データに対応。選手挙動はモーションキャプチャーで再現し、実況には日本テレビアナウンサー河村亮、解説に堀内恒夫、中畑清を起用するなどリアルさを追求。2001年度プロ野球資料集も収録。

25pts ワールドビリヤードトーナメント ブレイクナイン
発 7月25日 価 6800円 ジ TBL
メ アスク 備 4人同時/?ブロック
テーブル上の球の動きはもちろん、ハスラーの動作や実況中継を組み込むことで、競技中の臨場感を演出。1ショットで狙った球を落とせるかを試すパズル的モードや本村義一プロによる芸術的ショットの実写映像も収録。

33pts CRAZY TAXI 3 High Roller
発 7月25日 価 6800円 ジ ACT
メ セガ 備 1人用/4ブロック/5.1ch
「CRAZY TAXI」シリーズ最新作。Xboxのパワーを活かし、街中はかつてないほど巨大なフィールドへと変貌。都市数は3つまで増加し、場所によっては夜の街を走ることも。恒例のミニゲーム集やリプレイ機能も健在だ。

30pts 叢-MURAKUMO-
発 7月25日 価 6800円 ジ ACT
メ フロム・ソフトウェア 備 1人用/HD保存/5.1ch
高層ビル街や狭い地下通路をA.R.K.と呼ばれる飛行型戦闘メカで移動し、空中戦をくり広げるハイスピードメカアクション。プレイヤーは特務チームの隊員となり、原因不明の暴走を起こすA.R.K.たちの謎を解明する。

Xbox攻略本 最新情報！

クレイジータクシー3 ハイローラー パーフェクトガイド
エンターブレイン/発売中/1400円（税別）/ISBN4-7577-0981-1

叢 -Murakumo- オフィシャルガイドブック
エンターブレイン/8月2日発売予定/1400円（税別）/ISBN4-75770-982-X

トライアングル・アゲイン 公式ビジュアルファンブック
[illegible]

※1：プレミアムBOX（9800円）も発売されています。※2：どきどきレシピBOXも発売されています（9800円）
[illegible] ●表中の略号は、以下のことを表しています。「発」……発売日、「価」……価格、「ジ」……ジャンル、「メ」……発売元、「備」……備考。ACT……アクション、ADV……アドベンチャー、RAC……レース、RPG……ロールプレイング、SLG……シミュレーション、SPT……スポーツ、STG……シューティング、TBL……テーブル ●HD保存……[illegible]

X COMING SOON

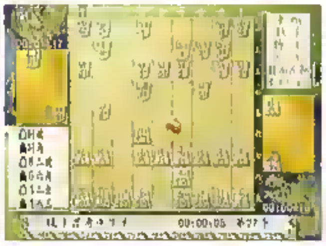
締切ギリギリのほっかほかのXbox新着情報をお届け！

『永世名人VI』の生みの親である吉村信弘氏が、10月に行われる"コンピュータ将棋王者決定戦"へ出場するぞ。世界の強豪を相手にした『永世名人』の活躍に期待！

永世名人VI

発売日	9月26日発売予定	価格	6800円（税別）
発売元	コナミ	その他	—
ジャンル	将棋		

グラフィックや思考エンジンなどゲーム技術の粋を集めて作られた将棋ゲーム『永世名人VI』が，ついにXboxに登場。最新作だけあって思考ルーチンは前作よりも格段に進化しており，棋譜データはなんとその数30万手以上を収録！　さらには待ち時間の先読み機能も搭載しており，思考速度が大幅に短縮されている。将棋ファンにはたまらないね。



⬆思考ルーチンの優秀さには定評がある，『永世名人』シリーズ。思考時間も激早。

プレイヤーの実力に合わせて対局できる

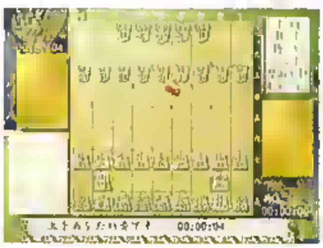
本作のメインモードともいえる"対局"では，CPUは5段階の強さがあり，初心者から上級者まで自分のレベルに合わせた対局を楽しめる。さらに，飛車角落ちや6枚落ちといった，いわゆるハンデ戦を楽しむこともできる。

とくに初心者にオススメなのが，つぎの手を教えてくれる"ヒント"。入門レベルからレベル4まで，4段階のアドバイスを受けることが可能なので，プレイヤーは自分のレベルに合わせたヒントをもらいながら，ぐんぐん上達することも夢ではないぞ。



⬆自由にハンデも設定できる。自分のレベルに合わせて決定しよう。

⬇飛車・角・桂馬×2・香車×2を欠いた6枚落ちにしてみた。これでもCPUに負けそう。



アイコンで早送りも巻き戻しも自由自在

対局を終わったら，重宝するのが"早送り・巻き戻し"機能。これを使えば，最初から棋譜を再現することが可能だ。これで，勝因（あるいは敗因）がしっかり分析できるというわけ。操作はいたって簡単。対局が終わったら，画面右上にアイコンが出現するのでお好みのままに駒を動かしていけばいい。'早送り・巻き戻し'は4段階用意されているぞ。



⬆'早送り・巻き戻し'でそれまでの手をじっくり研究するもよし。用途はさまざまなのだ。

"目隠し対局"でちょっと変わった遊びかたが!?

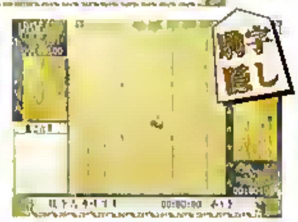
駒の文字や，駒そのものを隠して対局するという，ユニークなモードが"目隠し対局'。相手の駒の動きで種類を判別しなければならない'駒字隠し"や，何も表示されていない盤面でプレイする"駒隠し"など，バラエティーに富んでいるのだ。さらに，'花駒対局'では駒が花になり，見た目に楽しげな対局が楽しめるぞ。カンと記憶が頼りのモードなのだ。



⬅文字が見えない。のっぺらぼうみたいだね。



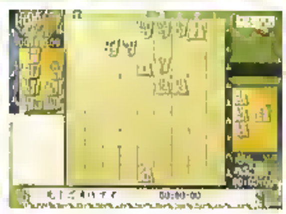
⬆将棋盤に春が来た!?　ちょっぴり地味な将棋の盤面が華やかなものに!?



➡駒は透明で何も見えない。こうなると記憶力が頼り。

どんな状況も思いのまま！"詰め将棋"

プレイヤーが駒を並べ，いちから詰め将棋の問題を作ることができるモードが"詰め将棋"だ。しかも，プレイヤーが作った状況から，最短詰み手順をCPUが割り出す機能もついている。完成したら友だちに解いてもらう，なんて遊びかたもありかも。



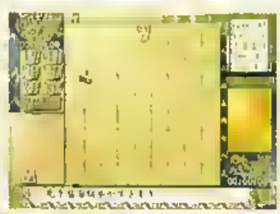
⬅誰にも解けないような詰め将棋の問題を作ろう！

"詰め将棋"モードで問題を作っちゃいました

それでは実際に詰め将棋の問題を作ってみよう。自分で作った詰め将棋をCPUが解いてくれる機能を使えば，初心者だって，簡単に問題が作れるぞ。

まずは，駒を並べてみよう。それらしく作っておけば，とりあえずは細部にこだわる必要はナシ。つぎはそれをCPUに解いてもらおう。そうすると，解法の過程でどれが不必要な駒かがわかるハズ。あとは，動きのなかった駒を取り除いて，それまでと同じ動きをするか確認すればいいのだ。こうしてどんどん問題を作ってみよう！

とにかくCPUに解いてもらう



⬅見よう見まねでそれらしく駒を配置して……。



➡CPUに解いてもらおう。詰め将棋作りにハマりそう。

X Schedule
新作ソフト発売スケジュール

スケジュールは7月20日現在のものです。

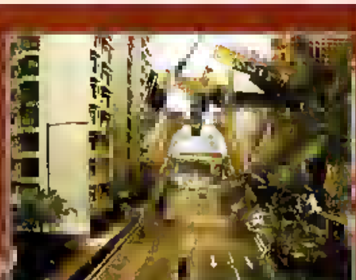
発売日	タイトル名	メーカー	ジャンル	価格	5.1ch	オンライン
8月発売のソフト						
8日	オールスターベースボール2003	アクレイムジャパン	スポーツ	5800円	●	
22日	鉄騎 ※1	カプコン	アクションシューティング	19800円	●	
29日	フライトアカデミー	アクアシステム	シミュレーター	6800円		
	WTA Tour Tennis Evolution	コナミ	スポーツ	6800円		
9月発売のソフト						
12日	segaGT2002	セガ	レース	6800円	●	
19日	MARVEL VS.CAPCOM2 New Age of Heroes	カプコン	格闘アクション	価格未定		
	グランドヒート	セガ	レース	6800円		
26日	永世名人VI	コナミ	テーブル	6800円		
	BraveKnight~リーヴェラント英雄伝~	パンサーソフトウェア	シミュレーション	6800円	●	
	MAXIMUM CHASE	マイクロソフト	レース	6800円	●	
10月発売のソフト						
3日	WWE RAW	KADOKAWA	格闘アクション	価格未定		
	WWE RAW(初回限定版)	KADOKAWA	格闘アクション	価格未定		
10月	トランスワールドサーフ	アタリ	スポーツ	6800円		
	エクスチェイサー	アイディアファクトリー	アクションRPG	6800円		
今秋発売のソフト						
	Innocent Tears	グローバル・A・エンタテインメント	シミュレーション	価格未定		
	紅の海 Crimson Sea	コーエー	アクション	6800円	●	
	真・三國無双2	コーエー	アクション	価格未定		
	PHANTASY STAR ONLINE(仮題)※2	セガ	RPG	価格未定		●
	DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball	テクモ	スポーツ	価格未定		
	デッド トゥ ライツ	ナムコ	アドベンチャー	価格未定		
	サウザンドランド(仮題)	フロム・ソフトウェア	シミュレーション	価格未定		●
	Jockey's Road	マイクロソフト	シミュレーション	価格未定		
今冬発売のソフト						
	NBAライブ2003	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	スポーツ	価格未定		
	バットマン ダークトゥモロー	ケムコ	アクション	価格未定		
	メタルギアソリッド2 サブスタンス	コナミ	アクション	価格未定	●	
	O・TO・GI－御伽－	フロム・ソフトウェア	アクションRPG	価格未定		
	格闘超人	マイクロソフト	格闘アクション	価格未定		
	ブリンクス・ザ・タイムスイーパー	マイクロソフト	アクション	6800円		
2002年発売のソフト						
	THE HOUSE OF THE DEAD 3	セガ	3Dシューティング	価格未定	●	
	パンツァードラグーン オルタ(仮題)	セガ	3Dシューティング	価格未定	●	
	機甲兵団J-PHOENIX+	タカラ	アクション	6800円		
	機甲兵団J-PHOENIX+ 初回限定版・大河原邦男バージョン	タカラ	アクション	6800円		
2003年1月発売のソフト						
1月	ソウルキャリバー2	ナムコ	格闘アクション	価格未定		
2003年3月発売のソフト						
3月	リッジレーサー最新作	ナムコ	レース	価格未定		
2003年春発売のソフト						
	TOP ANGLER 2(仮題)	シムス	スポーツ	価格未定		●
	NINJA GAIDEN	テクモ	アクションアドベンチャー	価格未定		
発売日未定のソフト						
	NEVERLAND SAGA	アイディアファクトリー	ボードゲーム	価格未定		●
	テネレッツァ	アクアプラス	アクションRPG	価格未定		
	スポーツゲーム(仮題)	アスク	スポーツ	価格未定		●
	真・女神転生 NINE	アトラス	RPG	価格未定	●	●
	ディノクライシス3(仮題)	カプコン	アドベンチャー	価格未定		
	鉄騎オンライン	カプコン	アクションシューティング	価格未定	●	●
	スパイクアウト エクストリーム(仮題)	セガ	格闘アクション	価格未定		●
	segaGT2002 Append Disk(仮題)	セガ	レース	価格未定		
	segaGT2002 Online(仮題)	セガ	レース	価格未定		●
	MASTER SLAVE	TAKUYO	アクションRPG	価格未定		
	RUNE BRIO	TAKUYO	シミュレーションRPG	価格未定		
	名称未定	ナムコ	アドベンチャー	価格未定		
	キングダムアンダーファイア：ザ・クルセイダース	バンタグラム	シミュレーション	価格未定		●
	GAIA BLADE	フロム・ソフトウェア	シミュレーション	価格未定		●
	RELICS	ボーステック	アドベンチャー	価格未定		
	オンラインRPG(仮題)	マイクロソフト	RPG	価格未定		●
	オンラインフィッシングゲーム(仮題)	マイクロソフト	スポーツ	価格未定		●
	Midtown Madness 3	マイクロソフト	レース	価格未定		●
	MechAssault	マイクロソフト	シューティング	価格未定		●
	Whacked!	マイクロソフト	アクション	価格未定		●
	シューティングゲーム(仮題)	メディアクエスト	シューティング	価格未定		●
	戦略シミュレーションゲーム(仮題)	メディアクエスト	シミュレーション	価格未定		●
	パズルゲーム(仮題)	メディアクエスト	パズル	価格未定		●
	山佐Digiクロス(仮題)	ヤマサエンタテインメント	パチスロ	価格未定		●

●色のゲームは今回初登場のタイトルです。
●色のゲームは発売日や価格などに変更のあったタイトルです。
※1 専用コントローラー同梱
※2 Xbox Liveスターターキットに同梱

次号予告 ファミ通Xbox10月号

次号の内容は……
次号では、カプコン渾身の力作『鉄騎』を徹底攻略。評判の巨大コントローラーの傍らにはファミ通Xboxをお忘れなく！。さらに、大好評の『DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball』下敷第2弾も（どのキャラになるかはお手にとってのお楽しみ）！

『鉄騎』攻略には本誌が欠かせませんよ



©CAPCOM CO.,LTD.2002 ALL RIGHTS RESERVED.

8月30日(金)発売 定価590円(本体562円)

お便り、次号の特集に対する意見など、すべてのあて先は
〒154-8528
(株) エンターブレイン ファミ通Xbox編集部「○○○」係

STAFF ON FAMITSU Xbox

ファミ通Xbox

発行人 浜村弘一
編集人 松本秀寿
編集長 相沢浩仁
アートディレクター 山本和章
編集スタッフ 小林利治／松井宗亮／加藤政樹／西村俊行／佐藤稔／鈴木規典／遠藤栄昭／吉崖潤一
制作スタッフ 井上圭司／井上卓治／奥村隆史
フォトグラフ St.Atom／島袋英俊
進行 川合昇／藤田昇／中井誠一／釜下康紀
編集協力 麻布アルノ／阿部加奈子／池田智之／石井ぜんじ／石坂篤／岩井真理
うちだじゅん／鵜瀬レイ／小池麻里子／齋藤かよこ／さいとうりか
佐々田貴志／佐藤大作／筒之字元帥／田川ラメ夫／戸塚佳一／中谷至／砂田大輔
百瀬敬／ムゲン（岩原誠）
制作協力 MdNコーポレーション（長村仁）／大西慈鷹／風間新吾
クリエイティブ レイ（池田伊知郎）／佐藤大樹
デザイン・ファクトリー・IN／人見勝昭
プラティバス（西田佳子、水川達哉、小田原儀見）
フリーウェイ（山名田裕樹、小山巧、根木真里）
マイルズ（船場俊久）／山内大助／リーフ（森広尚子）
広告営業 功刀秀樹／水本九州男／原川尚広／李宏樹／安部寿一／梅山雅夫
高橋正人／森下和巳／高橋利至／田山尚子／坂口尚子／町田うれ菜
雑誌営業 酒井朋宏／堂前秀隆
制作管理 青木孝道
マーケティング 上床光信／鈴池茂司／福田幸司
海外特派員 みちよ・パティロ

※本誌の内容についての質問は、祝日を除く毎週月曜日から金曜日の午後12時から17時のあいだに、カスタマーサポート☎03・5433・7868まで。
メールでのご質問は、support@ml.enterbrain.co.jpまで。掲載された記事の内容についての質問以外にはお答えできません。
※ファミ通Xbox8月号付録DVDへ収録の映像はE3ショウ用に作成されたもので、画面中には海外版のタイトルが表示されているものもあります。

エックス・プレゼント
X Present

アンケートに答えてソフト&関連グッズをゲット!!

アンケートに答えて気になるXboxのソフト&関連グッズを貰っちゃおう！　ご意見もお待ちしております。

1 『叢-MURAKUMO-』設定資料集&デモムービー

提供：フロム・ソフトウェア



5名

←初回購入特典の限定設定資料集とデモムービー(DVD)をセットで5名に。

2 『ラリースポーツ・チャレンジ』ビットチャージ

提供：マイクロソフト



2名

←購入特典として制作された特製ビットチャージを3名に。超レアですぞ！

3 『スーパーモンキーボール』アイアイ&ミーミー

提供：セガ



8名

←アミューズメントヴィジョンXbox参入記念(!?)として、夫婦をセットで8名に。

4 ゲームソフト『WTA Tour Tennis Evolution』

発売元：コナミ
ジャンル：スポーツ



3名

←世界の人気女子テニスプレイヤー20名以上が登場するテニスゲームをプレゼント。

5 ゲームソフト『フライトアカデミー』

発売元：アクアシステム
ジャンル：シミュレーション



3名

←パイロット訓練生としてライセンスを取得できちゃうフライトシミュレーション。

応募方法

アンケートはがきに、住所、氏名などの必要事項、希望する賞品の番号をひとつだけ記入のうえお送りください。切手は不要です。なお、プレゼントの当選者は9月30日(月)発売のファミ通Xbox11月号にて発表させていただきます。

応募締切 **8月29日(木)** 当日消印有効

応募者多数の場合は抽選とさせていただきます。

アンケートはがきのきまり

アンケートはがきの表には、住所、氏名、電話番号、ファミ通Xboxに対するご意見やご要望などをご記入ください。はがきの裏には、Xboxで購入予定のソフトや、希望するプレゼントの番号などをご記入ください。

アンケートはがきの裏の部分はマークシートになっています。質問の答えと同じ番号の▭を、濃い鉛筆で塗りつぶしてください。▭からはみだしたり薄かったりすると、機械が読み取れない場合があります。また、はがきが折れていても読み取れなくなる原因になりますので、ご注意ください。マークシート以外の部分は、ペンなどで記入していただいてもかまいません。

●マークシート記入例

良い例　悪い例

質問事項

1 今号のファミ通Xboxでおもしろかった記事はどれですか？
表1から選んでください。答えはいくつあってもかまいません。

2 逆に、今号のファミ通Xboxでつまらなかった記事はどれですか？
表1から選んでください。答えはいくつあってもかまいません。

3 学年もしくは職業をひとつだけ選んでください。
1.小学4年生以下　2.小学5年生　3.小学6年生　4.中学1年生　5.中学2年生　6.中学3年生　7.高校1年生　8.高校2年生　9.高校3年生　10.浪人生　11.大学生　12.短大・専門学校生　13.会社員　14.自営業　15.主婦　16.フリーター　17.その他

4 あなたが持っているゲームマシンは次のうちどれですか？　答えはいくつあってもかまいません。
1.Xbox　2.スーパーファミコン　3.NINTENDO64　4.ニンテンドーゲームキューブ　5.プレイステーション　6.プレイステーション2　7.PS one　8.セガサターン　9.ドリームキャスト　10.ゲームボーイ(カラー版含む)　11.ゲームボーイアドバンス　12.ワンダースワン(カラー版含む)　13.NEOGEOポケット(カラー版含む)　14.パソコン　15.MSX

5 あなたがよく読む雑誌を教えてください。答えはいくつあってもかまいません。
1.週刊ファミ通　2.月刊ファミ通ブロス　3.ゲームウェーブDVD　4.アルカディア　5.ファミ通PS2　6.Vジャンプ　7.ドリマガ　8.ゲーム批評　9.電撃王　10.電撃G'sマガジン　11.LOGIN　12.コンプティーク　13.少年ジャンプ　14.少年マガジン　15.少年サンデー　16.少年チャンピオン　17.ヤングマガジン　18.ヤングジャンプ　19.週刊モーニング　20.コロコロコミック　21.ニュータイプ　22.アニメージュ　23.日経エンタテインメント　24.そのほか

6 Xboxで購入予定のソフトは何ですか？　表2から選んでください。
答えはいくつあってもかまいません。

7 家庭におけるインターネットの通信環境をお教えください。
1.電話回線　2.ISDN　3.ADSL　4.ケーブルTV　5.光ファイバー
6.家庭ではインターネットに接続していない

8 あなたがXboxに移植を希望するタイトルを3つ教えてください。

9 プレゼントの希望賞品を番号で記入してください。

どうもありがとうございました。

雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号のほかの懸賞に当選できない場合があります。

表1　今号の記事

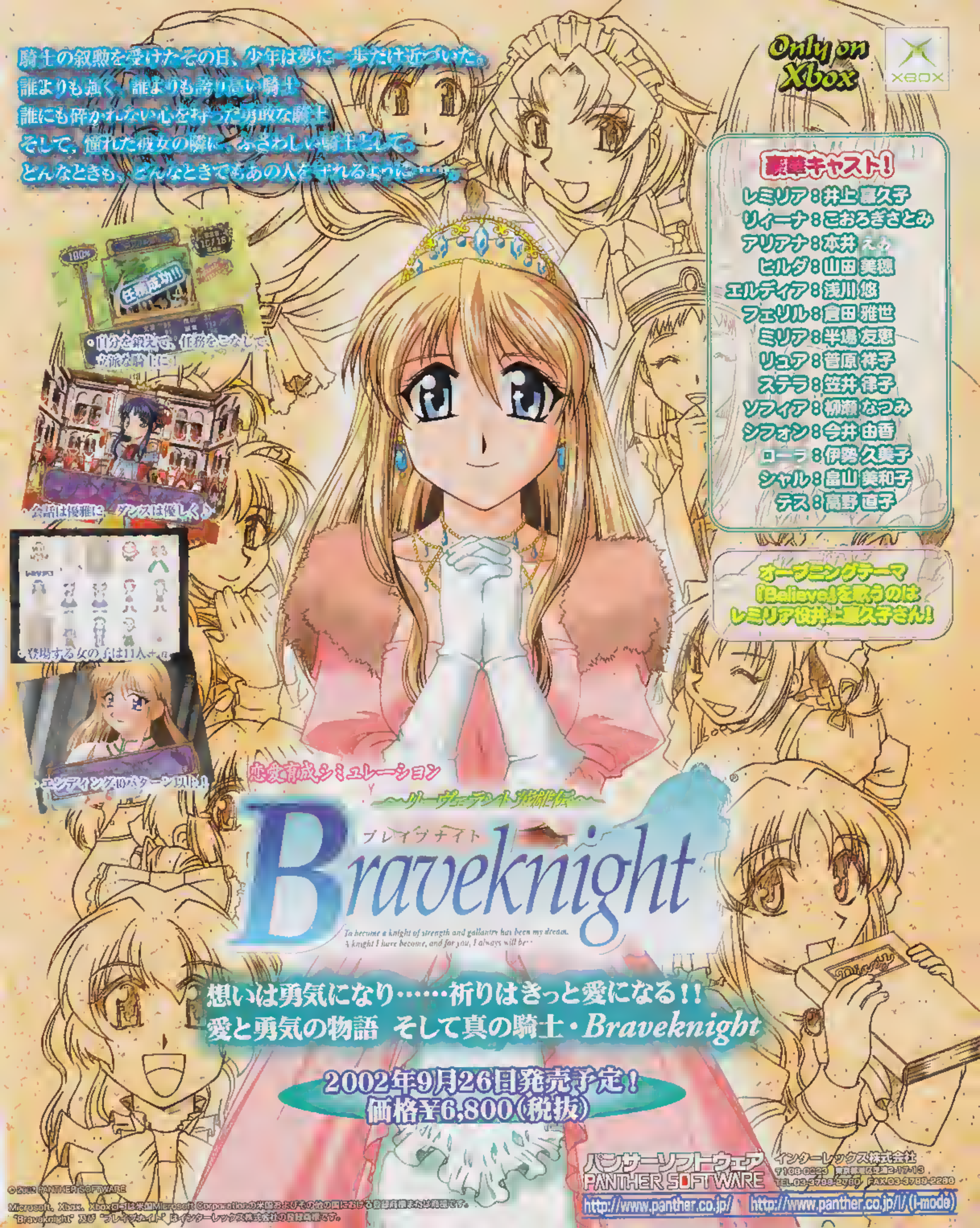
1	ファミ通Xboxエクスプレス	22	特別企画：Xboxレーベルコレクション
2	Now Game Cross Review	23	連載：プロダクトX
3	緊急速報：デッド トゥ ライツ	24	読者コーナー READER'S box
4	X SPECIAL：鉄騎	25	連載：Xの系譜
5	連載：鉄騎月報	26	攻略X：叢-MURAKUMO-
6	X SPECIAL：真・女神転生 NINE	27	攻略X：CRAZY TAXI 3High Roller
7	X SPECIAL：マキシマムチェイス	28	攻略X：HALO
8	X SPECIAL：DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball	29	攻略X：ファントムクラッシュ
9	連載：Team NINJA FREAKS	30	攻略X：ピストロ・きゅーぴっと
10	X SPECIAL：紅の海 Crimson Sea	31	攻略X：トライアングル・アゲイン
11	X SPECIAL：segaGT2002	32	攻略X：ブチコプター
12	X SPECIAL：グランドヒート	33	連載：スマビスタイル
13	X SPECIAL：サウザンドランド	34	連載：ARCADE GAME Front-line
14	X SPECIAL：真・三國無双2	35	連載：PC GAME Topics
15	X SPECIAL：MARVEL VS.CAPCOM2 New Age of Heroes	36	連載：Xbox公式サイト Xbox.jp 通信
16	X SPECIAL：BraveKnight～リーヴェラント英雄伝～	37	X DATABASE
17	連載：BraveKnight リーヴェラントアベニュー	38	X COMING SOON
18	X SPECIAL：WTA Tour Tennis Evolution	39	X Schedule
19	X SPECIAL：オールスターベースボール2003	40	X Present
20	X SPECIAL：フライトアカデミー	41	付録：DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball下敷
21	特別企画：Xbox Live徹底体験リポート		

表2　購入予定ソフト

1	Innocent Tears	30	ディノクライシス3(仮題)
2	永世名人VI	31	鉄騎
3	エクスチェイサー	32	鉄騎オンライン
4	NBAライブ2003	33	DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Vollyball
5	オールスターベースボール2003	34	デッド トゥ ライツ
6	D・TD・GI－鉄鋼－	35	テネレッツァ
7	オンラインRPG(仮題・マイクロソフト)	36	TOP ANGLER 2(仮題)
8	オンラインフィッシングゲーム(仮題・マイクロソフト)	37	トランスワールドサーフ
9	GAIA BLADE	38	NINJA GAIDEN
10	相撲部人	39	NEVERLAND SAGA
11	装甲兵団J-PHOENIX+	40	パンツァードラグーン オルタ(仮題)
12	キングダムアンダーファイア：ザ・クルセイダース	41	パズルゲーム(仮題・メディアクエスト)
13	グランドヒート	42	バットマン ダークトゥモロー
14	紅の海 Crimson Sea	43	PHANTASY STAR ONLINE(仮題)
15	サウザンドランド(仮題)	44	フライトアカデミー
16	THE HOUSE OF THE DEAD 3	45	プリンクス・ザ・タイムスイーパー
17	シューティングゲーム(仮題・メディアクエスト)	46	BraveKnight～リーヴェラント英雄伝～
18	Jockey's Road	47	MARVEL VS.CAPCOM2 New Age of Heroes
19	真・三國無双2	48	MAXIMUM CHASE
20	真・女神転生 NINE	49	MASTER SLAVE
21	スパイクアウト　エクストリーム(仮題)	50	Midtown Madness 3
22	スポーツゲーム(仮題・アスク)	51	名称未定(ナムコ)
23	segaGT2002	52	メタルギアソリッド2 サブスタンス
24	segaGT2002 Append Disk(仮題)	53	MechAssault
25	segaGT2002 Online(仮題)	54	山佐Digiクロス(仮題)
26	戦略シミュレーションゲーム(仮題・メディアクエスト)	55	リッジレーサー最新作
27	ソウルキャリバー2	56	RUNE BRID
28	WTA Tour Tennis Evolution	57	RELICS
29	WWE RAW	58	Whacked!

ファミ通Xbox 7月号　X Present 当選者発表

①ゲームソフト『ファントムクラッシュ』　愛知県/片田正臣　大阪府/大久保達也　[illegible]　②トラストマスターロゴ入りマグカップ　東京都/青山[illegible]　兵庫県/[illegible]　[illegible]　③書籍CD『ファーストKiss物語II～エピソード0章～』　[illegible]　埼玉県/[illegible]　千葉県/[illegible]　京都府/[illegible]　岡山県/[illegible]　④『ミスト III：エグザイル』ジグソーパズル　北海道/[illegible]　埼玉県/[illegible]　京都府/中川[illegible]　⑤『HALO』Tシャツ　神奈川県/[illegible]　神奈川県/[illegible]　神奈川県/平田[illegible]　愛知県/[illegible]　広島県/[illegible](以上敬称略)



騎士の叙勲を受けたその日、少年は夢に一歩だけ近づいた。
誰よりも強く、誰よりも誇り高い騎士
誰にも砕かれない心を持った勇敢な騎士
そして、憧れた彼女の隣に、ふさわしい騎士として。
とんなときも、どんなときでもあの人を守れるように……。
Only on Xbox
XBOX
豪華キャスト！
レミリア：井上喜久子
リィーナ：こおろぎさとみ
アリアナ：本井えみ
ヒルダ：山田美穂
エルディア：浅川悠
フェリル：倉田雅世
ミリア：半場友恵
リュア：菅原祥子
ステラ：笠井律子
ソフィア：柳瀬なつみ
シフォン：今井由香
ローラ：伊勢久美子
シャル：畠山美和子
テス：高野直子
オープニングテーマ
『Believe』を歌うのは
レミリア役井上喜久子さん！
任務成功!!
・自分を鍛えて、任務をこなして立派な騎士に！
・会話は優雅に、ダンスは優しく♪
・登場する女の子は11人＋α
・エンディング40パターン以上！
恋愛育成シミュレーション
〜リーヴェラント英雄伝〜
ブレイブナイト
Braveknight
To become a knight of strength and gallantry has been my dream.
A knight I have become, and for you, I always will be・
想いは勇気になり……祈りはきっと愛になる！！
愛と勇気の物語　そして真の騎士・Braveknight
2002年9月26日発売予定！
価格¥6,800（税抜）
パンサーソフトウェア
PANTHER SOFTWARE
インターレックス株式会社
http://www.panther.co.jp/
http://www.panther.co.jp/i/ (i-mode)
© 2002 PANTHER SOFTWARE
Microsoft、Xbox、Xboxロゴは米国Microsoft Corporationの米国およびその他の国における登録商標または商標です。
"Braveknight"及び"ブレイブナイト"はインターレックス株式会社の登録商標です。



FAMITSU-Xbox 2002 SEPTEMBER 9月号
ファミ通Xbox
平成14年9月1日発行
発行人 浜村弘一
発行 株式会社エンターブレイン
〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10 TEL03-5433-7850(営業局)
定価590円
本体562円
T1107885090597
PRINTED IN JAPAN 凸版印刷

雑誌07885-09